PC Format

VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

DVD IZDAJA

NAJBOLJ VROČE IGRE TA HIP

QUAKE 4™

Najtežje pričakovani opisi letošnjega leta

EKSKLUZIVNO

Radeon X1800

PRVI POGLED NA NAJHITREJŠEGA ATI-JA DOSLEJ

PCFORMATOVE **DELAVNICE**

Spletno oblikovanje, Linux, eBay, Warcraft, Windows XP...

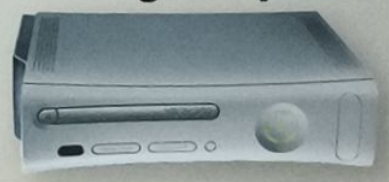
ČRNO ALI BELO?
BLACK & WHITE 2

GROZLJIVKA ZA PC
PRIŠEL JE F.E.A.R.

BROTHERS IN ARMS
EARNED IN BLOOD

XBOX 360

Vaš PC ga bo gotovo ljubil...



ALI GOOGLE RES VOHUNI ZA VAMI?

Temne skrivnosti vašega iskalnika

Supertest

10 OPISOV NAJHITREJŠIH PROCESORJEV ZA PC

Poštnina plačana pri pošti 2102

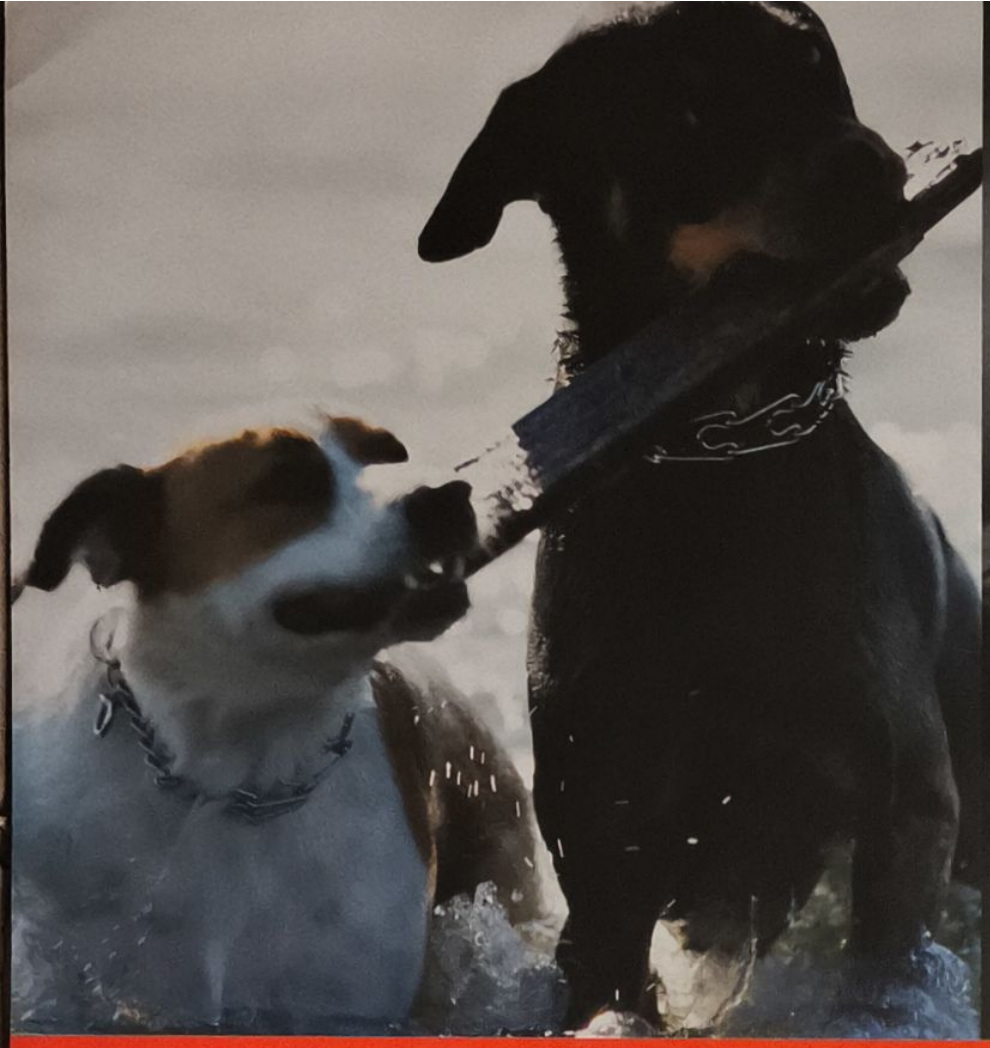
BREZPLAČNA PRILOGA

VSE O RAČUNALNIŠKI VARNOSTI - NASVETI, TESTI, ZANIMIVOSTI...

ISSN 1580-8203

NOVEMBER 2005 / 45 / 1 450 SIT

9 771580 819009



Deliti stvari je včasih lahko zapleteno.

Včasih ne.

W840

A3, A4 mrežni laserski tiskalnik

hitrost: do 50 str/min

256 MB spomina, razširljiv do 768 MB

ločljivost: 1200 x 1200 dpi, 2400 dpi image

2 x 500 A3, A4 listni predal + 100 listni MPF

PCL6, PDF, PS3...

zmogljivost: do 300.000 str/mesec

širok izbor papirnih opcij

direktno tiskanje iz USB ključa

.

.

.

www.**lexmark.si**
www.**alterna-i.si**

LEXMARK™

Prodaja preko pooblaščenih prodajalcev in trgovin

Alterna Intertrade d.d. , Družba za računalniški inženiring, Leskoškova 6, 1000 Ljubljana,
t. 01 5202 800, f. 01 5202 840, **SERVIS:** t. 01 5202 768

ALTERNA INTERTRADE

Toshiba priporoča
Microsoft® Centrino® XP Professional.

intel inside
centrino™
MOBILE TECHNOLOGY

Toshiba EasyGuard – trdi diski še nikoli niso bili bolje zaščiteni

NE SPREJMITE NADOMESTKA! Portégé M300: z vgrajenim Toshiba EasyGuard sistemom in Intel® Centrino™ mobilno tehnologijo za odlično brezžično povezavo, vedno brezskrbni s prenosnikom na poti.

Portégé M300

Toshiba EasyGuard

- zaščita trdega diska
- zaščita proti tresljajem*
- zaščita tipkovnice pred politjem s tekočino*

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija z vgrajenim Intel® Pentium® M nizko napetostnim procesorjem 753 (1,20 GHz, 400 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) omrežna povezava Intel® PRO/Wireless 2200BG in naborom vezij Mobile Intel® 855GME, 12.1" XGA TFT zaslon
- Microsoft® Windows® XP Professional operacijski sistem
- Litij-Ion baterija, avtonomija do 6:10 ure
- Teža: 1,59 kg
- DVD Super multi drive enota
- 512 MB DDR RAM (do 1280 MB)
- 60 GB trdi disk

odlična zaščita trdega diska!

Cena: **456.000 SIT** brez DDV (547.200 SIT z DDV)

Izredno lahek, tanek in zanesljiv prenosnik z dolgim delovanjem baterije.

3 LETNA MEDNARODNA GARANCIJA

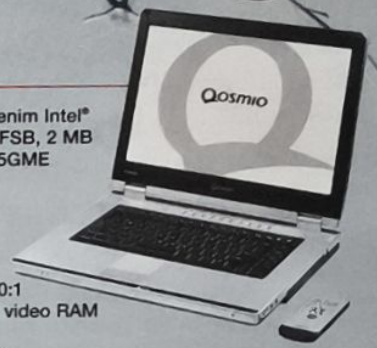
Toshiba EasyGuard
Carefree Mobile Computing

Satellite L10-209

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija z vgrajenim Intel® Pentium® M procesor 745 (1.80 GHz, 400 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 855GM
- 512 MB DDR RAM (razširljiv do 1024 MB)
- 60 GB S.M.A.R.T. trdi disk
- Dvoplastna DVD Super Multi drive enota
- 15" XGA TFT zaslon
- WiFi brezžični LAN 802.11b/g
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **257.400 SIT** brez DDV (308.880 SIT z DDV)

Qosmio F10-136



- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, z vgrajenim Intel® Pentium® M procesor 735 (1,7GHz, 400 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 855GME nabor čipov
- 512 MB DDR RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 80 GB S.M.A.R.T. trdi disk 5.400 obratov
- Dvoplastna Super Multi drive enota
- VGRAJEN TV SPREJEMNIK
- 15,4" TruBrite CSV TFT zaslon, 1280x800, 600:1
- NVIDIA® GeForce™ FX Go 5700, 128 MB DDR video RAM
- WiFi brezžični LAN 802.11b/g
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **407.160 SIT** brez DDV (488.592 SIT z DDV)

20 YEARS LEADING MOBILE COMPUTING TOSHIBA

Toshibini prenosniki so opremljeni z brezžičnim omrežnim vmesnikom in vgrajeno Intel® Centrino™ mobilno tehnologijo, ki omogoča poslovnežem popolno brezskrbnost. Toshiba EasyGuard je najnovejša tehnologija z naprednim sistemom zaščite podatkov in enostavno povezljivostjo. S pritiskom na gumb vstopite v svet brezskrbne mobilne tehnologije

Satellite M40-183

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija z vgrajenim Intel® Pentium® M procesor 730 (1.60 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 915GM
- 512 MB DDR RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 60 GB S.M.A.R.T. trdi disk
- Dvoplastna DVD Super Multi drive enota
- 15.4" WXGA TFT zaslon 1280x800
- Grafična kartica ATI Mobility™ Radeon™ X300, 64MB DDR RAM
- WiFi brezžični LAN 802.11b/g
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **257.400 SIT** brez DDV (308.880 SIT z DDV)

*Zaščita tipkovnice pred politjem s tekočino omogoča, da boste nekaj minut po politju tipkovnice, vaše podatke lahko varno shranili in ugasnili prenosnik. Zaščita proti tresljajem mogoča zaščito prenosnika ob večjih udarcih in ključnih komponent prenosnika. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo so blagovne znamke Intel Corporation ali podružnic v ZDA oziroma drugih državah. Microsoft in Windows so ravno tako zaščitene blagovne znamke Microsoft Corporation v ZDA in/ali drugih državah.

www.inea.si/toshiba

TOSHIBA

INEA

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

PCFormat

Vse, kar vaš PC potrebuje

V tej številki

PCF 45 November 2005

Vklop

Google od blizu 10
Kako se razvija veliki G

Novice 12
Najnovejše govorice iz sveta računalništva

Opremljeni 16
Najbolj vroči novi izdelki

Teme

Xbox 360 20
Da, poganja igre, a kaj še počne?

Radeon X1800 22
Čip, znan kot R520, je končno tukaj...

Podcasting 26
Predvajanje glasbe na nov način

Vrhunci razvoja 28
Procesorji in fizika – idealna kombinacija

Delavnice

Spletne strani 74
Enostavno oblikovanje spletnih strani

Organizacija 77
Organizirajte si delo s programom *RedBox*

Modifikacije 78
World of Warcraft po vaši meri

Zapisovanje medijev 80
Hitro shranite podatke na optične medije

Videorekorder 82
Digitalizirajte dom z *Myth TV*

Šola eBaya 84
Prodajajte preko spleta za velik denar

Več zaslonov 86
Razširite namizje s programom *MaxiVista*

Optimizacija 87
Poskrbite, da bo vaš sistem pravilno deloval

Spletne strani 88
S pravo promocijo bo vaša stran uspešnica

Praktični nasveti

V mreži hekerjev 90
Prenos območij DNS in vdori

Vprašajte Gregorja 94
Gospod Mraz vam je spet na voljo

Odklop

DVD kotiček Za filmofile 109

Spletne strani Nove zanimivosti 110

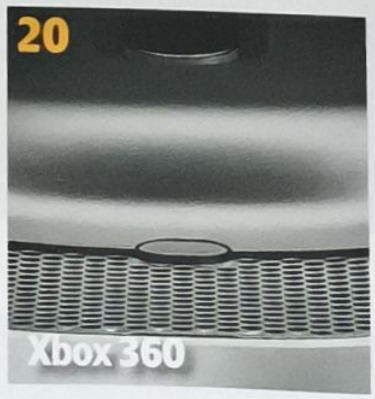
Samo še to... Pa lahko umremo 114

Supertest

10 NAJHITREJŠIH PROCESORJEV

AMD ali Intel? Eno jedro ali dve? Odgovorili bomo na Vsa vaša vprašanja

98



Radeon X1800

Ekskluziven prvi pogled na ATI-jevo najnovejšo pošast

22

Kazalo oglasov

Acord-92	36, 39, 96, 116	Norman	p7
Alldea	19	Parametica	91
Alterna Intertrade	2	PC H.AND	65
Amis	p15	ProMax	17
Andersen	86	Radio Krško	p5
Anni	9	Radio Viva	p4
Bofex	115	Ribera	p2
Chip	25	SiMobil	27
Elkotex	37, 81	Sony	7
F-Secure	97	Symantec	p16
Inea	3	T2	93
JAE	13	TechTrade	15
KFM	34	Telemach	89
Kotar	69	Tift	95
Lancom	35	TrendNET	111
Leadtek	47	Ultra Impex	10
Lestra	22	VideoToP	42, 47, 113
Mikroing Trade	p9		

NAROČITE SE!

Ne dovolite, da bi imeli drugi PCFormat pred vami!

str. 18

MODRA ŠTEVILKA

080 23 13

Vsebina revije

Soočeni

32 **Minitest DDR2**
Štirje moduli na težavni preizkušnji

98 **Supertest**
Intelovi in AMD-jevi procesorji od blizu. Zmagovalec je lahko samo eden...

Strojna oprema

34 ATI CrossFire
36 Notesnik Ferrari F4000
37 JVC Everio GZ-MG20
38 Razer Copperhead
38 Gigabyte 3D Galaxy
39 Panasonic Lumix DMC-LZ30
40 Powercolor X800 GT

35 **Ostali opisi**
E Photomaker, Grelec za skodelice / vozlišče USB, USB Massager, Computer-On-a-Stick, HP Photosmart 8250, Qtek S110, Akasa ALLinONE, Sony Vaio VGN-V3BP

Programi

41 MS Digital Image 2006 Suite

Igre

52 **Quake IV**
Legenda se vrača

55 GT Legends
56 F.E.A.R.
58 Fable
59 FIFA 06
59 Rome Total War: Barbarian Invasion
60 Black & White 2
52 Pro Evolution Soccer 5
63 Serious Sam 2
64 Brothers in Arms: Earned in Blood
65 Football Manager 2006
66 Total Overdose
68 Plemenska scena

67 **Kratki opisi**
Blitzkrieg II, Lego Island Xtreme Stunts, Lego Soccer Mania, Gary Grigby's World At War, Conquer Online, Dofus

PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banovič
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banovič, Boštjan Krajnc,
Goran Radinović, Brane Smodič
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, Tomaž Bratuša, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenovič, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Mraz, Sebastjan Omerzu, Andrej Potočnik, Barbara Rižnar, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
Ilustracije Goran Radinovič, Barbara Rižnar
Lektoriranje Barbara Banovič
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar, Janja Cebek
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Mihaela Weixl
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 2, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

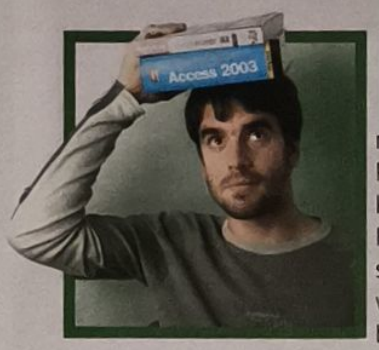
VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **ww.fhmslo.net.**

Članki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

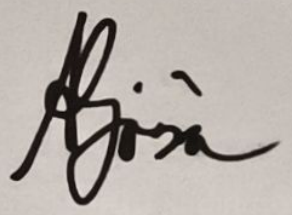
Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

Živi!



Naši mlajši bralci se morda tega ne spominjate, ampak nekoč, pred davnimi, davnimi časi, internet ni obstajal. Si lahko predstavljate? Nikjer ni bilo gospoda Googla, ki bi nam kot zvest cucek prinesel k nogi "milijavžent" bistvenih in odvečnih podatkov o vsaki kombinaciji besed, ki mu jo šepnemo na uho. In v tistih srednjeveških časih smo se v situacijah, ko smo iskali informacije, odpravili v analogno različico interneta – knjižnico. Ker je stara navada menda železna srajca, se je sam niti ne trudim sleči. Tako sem na enem izmed pohodov v preteklost z neke knjižne police snel zanimivo knjigo, ki je z vseh kotov obdelovala teorijo umetne inteligence, oziroma bolj specifično, kako pripraviti računalnik do tega, da bi se znal z ljudmi pogovarjati kot človek. Ko sem pogoltnil že skoraj 100 strani neznansko zanimivega materiala, me je nenadoma zadelo – pa saj to se ne bo nikoli zgodilo! Zakaj bi želeli dati možnost (u)govora idealnemu služabniku, ki stori vse, kar od njega zahtevamo, in to popolnoma brez besed. Pohlevno prenaša barbarsko razbijanje po gumbih miške, ko imamo slab dan, ne zmeni se, če mu tipkovnico zalijemo s kavo, lahko ga celo pljunemo na sredo monitorja, pa bo še naprej pridno čakal na naš naslednji ukaz. Si res želimo komentarjev v slogu: "Stari, spelji se. Na strani www.google.com sem bil danes že trikrat in ti že zdaj povem, da četrtič tja ne mislim iti. Pojdiva raje na www.nagiracunalniki.com." In če bi naši binarni mlinčki res lahko govorili, kaj bi nam lahko sploh pametnega povedali? Glede na to, da čepijo cele dneve v enem in istem kotu, hudo dvomim, da jim je uspelo razviti posebej zdrav smisel za humor.

V znamenje sočutja do naših nemih računalnikov tokrat za spremembo ne bom napovedal vsebine revije... Uh, ne bo šlo, ne vzdržim. Opisali smo *Quake IV*! In *F.E.A.R.*! In *Black&White 2*! In *Serious Sam 2*! In *Pro Evolution Soccer 5*! In spisali supertest procesorjev! Testirali smo še Radeona X1800! Pa še brezplačna priloga o računalniški varnosti je zraven! Razburljiva številka je pred vami.

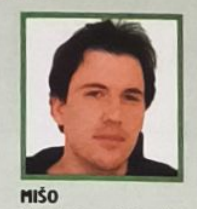


ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

BARBARA BANOVIČ
Če bi imela samo eno oko, bi bila zgolj lektorica. Z dvema utegne tudi spisati kakšen članek ali tri.

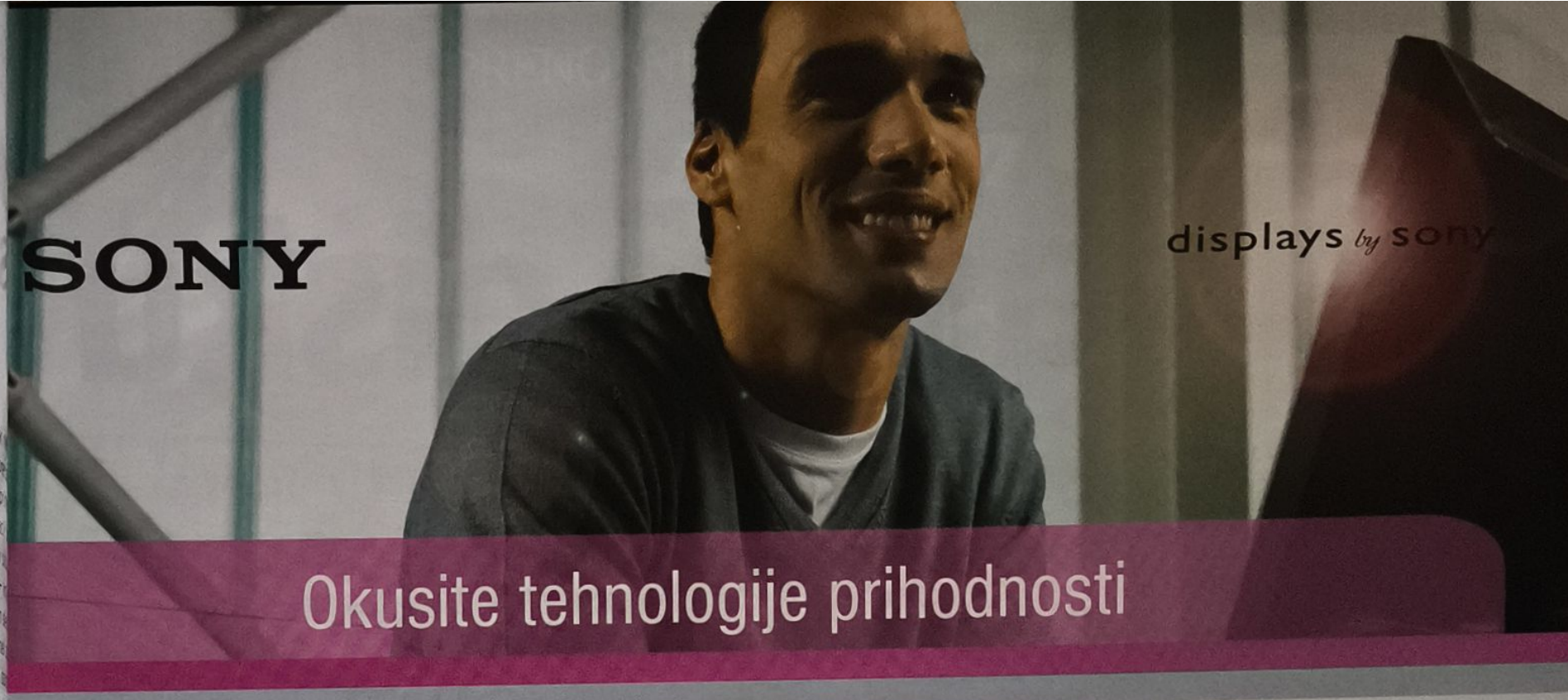
GORAN RADINOVIĆ
Ko nastaja ta tekst, se vrača s Ferrarijevega pokala blizu Firenc. Upamo, da nam bo kaj rdečega prinesel.



MIŠO
Edini član uredništva, ki ima to čast, da ga navedemo samo z imenom. In še to ni njegovo pravo.

JANJA CEBEK
Zaradi nam znanih in vam neznanih razlogov se že cel mesec uči nemškega jezika. Ne po svoji krivdi.

MIHAELA WEIXL
Na dopust je odšla sredi oktobra. Dopust je sicer vedno dobra reč, ampak bi se ga dalo tudi bolje ternpirati.



Okusite tehnologije prihodnosti

AKCIJA

17"

Sony SDM **S75A**

Pomlajena S serija s svojim slogom in vitkostjo dopolnjuje mešani slog, funkcionalnost in prilagodljivost moderne, prostorsko varčne pisarne.

Nekaj tehničnih podatkov:

- LCD zasloni velikosti 17"
- **realni barvni odzivni čas: 12 ms**
- z uporabo "ECO MODE" tehnologije pridobite 2 krat daljšo življensko dobo monitorja
- veliko kontrastno razmerje 450:1
- resolucija: 1.3 MP SXGA (1280×1024)
- velika svetilnost LCD panela 300 cd/m²
- vidni kot: 160°:160°
- vhodni signal: 1x HD15 (kabli priloženi)
- barva: srebrna ali črna
- TCO 03, 3 leta garancije

Cena z DDV-jem: **69.990**00 SIT

NOVO

17"

Sony SDM **S75DS**

Pomlajena S serija s svojim slogom in vitkostjo dopolnjuje mešani slog, funkcionalnost in prilagodljivost moderne, prostorsko varčne pisarne.

Nekaj tehničnih podatkov:

- LCD zasloni velikosti 17"
- **realni barvni odzivni čas: 12 ms**
- z uporabo "ECO MODE" tehnologije pridobite 2 krat daljšo življensko dobo monitorja
- veliko kontrastno razmerje 450:1
- resolucija: 1.3 MP SXGA (1280×1024)
- velika svetilnost LCD panela 300 cd/m²
- vidni kot: 160°:160°
- vhodni signal: 1x HD15, 1x DVI/D (kabli priloženi)
- barva: srebrna
- TCO 03, 3 leta garancije

Cena z DDV-jem: **77.990**00 SIT

17"

X-black LCD

Sony SDM **HS75P**

Za zaslone X-black LCD je uporabljen poseben filter za zmanjšanje bleščanja in odseva, ki ne razprši svetlobe, zato so barve bogate in žive, črna je resnično črna, brez pridiha sive.

Nekaj tehničnih podatkov:

- X-black LCD zasloni velikosti 17"
- **realni barvni odzivni čas: 8 ms**
- z uporabo "ECO MODE" tehnologije pridobite 2 krat daljšo življensko dobo monitorja
- veliko kontrastno razmerje 600:1
- resolucija: SXGA (1280×1024)
- velika svetilnost LCD panela 420 cd/m²
- vidni kot: 160°:160°
- vhodni signal: 2xHD15, 1xDVI-D (kabli priloženi)
- 3 leta garancije

Cena z DDV-jem: **97.990**00 SIT

19"

X-black LCD

Sony SDM **HX95**

Novi monitor HX95 vam zagotavljajo še več zadovoljstva zahvaljujoč »X-black LCD« tehnologiji in zvočnemu sistemu "SRS WOW Surrouund"

Nekaj tehničnih podatkov:

- X-black LCD zaslon velikosti 19"
- **realni barvni odzivni čas: 12 ms**
- ločljivost SXGA (1280×1024)
- svetlost panela 450 cd/m²
- kontrastno razmerje 1000:1
- zvočniki "SRS WOW Surrouund Sound system"
- z uporabo "ECO MODE" tehnologije pridobite 2 krat daljšo življensko dobo monitorja
- kotna vidljivost (H:V) 170°:170°
- vhodni signal: 2x HD15, 1x DVI-D (kabli priloženi)
- 3 leta garancije

Cena z DDV-jem: **159.990**00 SIT

AKCIJA

SVGA

Sony VPL **ES2**

Multiprojektor vam predstavlja odlično mobilnost in užitek v prezentaciji. S pritiskom na en gumb je projektor v trenutku pripravljen za projekcije.

Nekaj tehničnih podatkov:

- svetilnost 1500 ANSI lumnov
- resolucija 800x600 SVGA, max.XGA
- priporočljivi čas zamenjave žarnice je 4000 ur
- popolnoma avtomatiziran
- geslo in zaklepanje tipk za nadzor
- vhodi: HD15, RGB, S-Video, Composite Video, Avdio
- pripravljen na prihajajočo tehnologijo HDTV
- oddaljenost od zaslona: 1.1m - 10.6m
- mere slike po diagonali: 1m - 7.6m
- teža: 2.8kg
- priloženo: daljinski upravljalec, torbica, kabli

Cena z DDV-jem: **195.990**00 SIT

NOVO

SVGA

Sony VPL **CS20**

Projektor je manjši kot večina prenosnih računalnikov. Projektor je zelo enostaven zahvaljujoč tehnologijam kot so "Auto Fokus" in "Off&Go".

Nekaj tehničnih podatkov:

- svetilnost: 2000 ANSI Lumen
- resolucija: 800x600 SVGA, max.SXGA+
- priporočljivi čas zamenjave žarnice je 4000 ur
- vhodi: HD15, S-Video, Composite Video, Avdio
- pripravljen na prihajajočo tehnologijo HDTV
- oddaljenost od zaslona: 1.2m - 10.4m
- mere slike po diagonali: 1m - 7.6m;
- popolnoma avtomatiziran
- geslo in zaklepanje tipk za nadzor
- teža: 1.9kg, debelina: 52mm
- priloženo: daljinski upravljalec, torbica, kabli

Cena z DDV-jem: **299.990**00 SIT

NOVO

15,4"

VAIO

Vaio VGN **FS395VP**

Prenosnik serije FS odlikujejo izjemne tehnične lastnosti ter izjemna kvaliteta. Ponaša se z izjemnim 15,4" XBLACK-LCD zaslonom, ki nam prinaša izjemne barve, kotntrast in ostrino.

Nekaj tehničnih podatkov:

- zaslon: 15,4" WXGA (1280x800) dvojna žarnica
- procesor: Intel Pentium M procesor 1,73 GHz
- delovni spomin: 512 MB DDR2 (max. 2GB)
- trdi disk: 80 GB (Ultra ATA/100)
- optična enota: Dvoslojni DVD+/-RW zapisovalnik
- grafika: NVIDIA GeForce Go 6400 128MB
- Wlan 802.11b/g, Modem, Lan 10/100
- operacijski sistem: WINDOWS XP Pro
- teža: 2,9 kg
- garancija: 2 leti (možnost podaljšanja na 3 leta)

Cena z DDV-jem: **334.990**00 SIT

NOVO

11,1"

VAIO

Vaio VGN **TX1XP**

Prenosnik serije TX je s svojo nizko težo, kompaktnim ohišjem namenjen najzahtevnejšim uporabnikom. Ponaša se z izjemno kvalitetnim X-black zaslonom, visokimi zmogljivostmi in odlično povezljivostjo.

Nekaj tehničnih podatkov:

- zaslon: 11,1" WXGA (1366x768) dvojna žarnica
- procesor: Intel Pentium M procesor 1,2 GHz
- delovni spomin: 1 GB DDR2
- trdi disk: 60 GB (Ultra ATA/100)
- optična enota: Dvoslojni DVD+/-RW zapisovalnik
- grafika: Intel Graphic media 900 max. 128 MB
- Wlan 802.11b/g, Bluetooth, Modem, Lan 10/100
- operacijski sistem: WINDOWS XP Pro
- teža: 1,25 kg
- garancija: 2 leti (možnost podaljšanja na 3 leta)

Cena z DDV-jem: **619.990**00 SIT

CHS distribucija računalniške opreme

display by sony "Gold partnerji":
Actual IT d.o.o., Koper, tel.: 05 662 27 00; **Anni** d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 583 99 99; **Autronic**, d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 230 29 90; **ARTS** d.o.o., Ribnica, tel.: 01 836 90 30; **Compdesign** d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 516 10 58; **EC** d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 434 15 46; **E.CO** d.o.o., Ajdovščina, tel.: 05 366 21 20; **Freecom** d.o.o., Ptuj, tel.: 02 780 02 60; **Harvey Norman** trgovina, Ljubljana, tel.: 01 585 50 00; **Intelsat** d.o.o., Lenart, tel.: 02 720 01 08; **IPC Corporation** d.o.o., Murska Sobota, tel.: 02 537 16 60; **Marand Maribor** d.o.o., tel.: 02 229 72 22; **Parcom** d.o.o., Nova Gorica, tel.: 05 335 27 00; **Računalniki Bocom** d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 423 48 22; **Rolan** d.o.o., Maribor, tel.: 02 300 1 300; **TEO-TEN** d.o.o., Ljutomer, tel.: 02 584 12 44; **ZMAGA JE VAŠA** d.o.o., Šentjur, tel.: 03 749 02 55.

na vašem disku

Celotni programi

Ashampoo CD Recording Suite 2004

Kot vsi Ashampoojevi programi, je tudi ta izjemno enostaven za uporabo in prijazen do uporabnika, tako da je zapisovanje in kopiranje podatkovnih CD-jev ter zapisovanje avdio in MP3 CD-jev čisto enostavno opravilo.

Ashampoo WinOptimizer Platinum Suite

WinOptimizer ima učinkovit uporabniški vmesnik in kopico funkcij, s pomočjo katerih lahko sistem Windows pospešite in zaščitite. Sestavlja ga osem zmogljivih in za uporabo enostavnih modulov, ki jih je mogoče enostavno zagnati iz glavnega menija programa.

MaxiVista 2 SE

MaxiVista pretvori notesnik ali tablični PC v drugi monitor za primarni računalnik. Programsko okno je mogoče raztegniti preko obeh zaslonov, programe pa še vedno nadzorujete s primarnega računalnika..

RedBox Organizer 6.0

G za orodje za ustvarjanje koledarjev po meri, tako da lahko enostavno in učinkovito spremljate sestanke in obveznosti, ustvarjate sezname opravil in vodite dolgoročne projekte. Nikoli več ne boste pozni na sestanek.

Serif WebPlus 6.0

WebPlus je zabavno in enostavno orodje za oblikovanje in objavo spletnih strani. Programski paket je idealen za začetnike, saj ima vgrajene čarovnike in pomoč, tako da boste lahko takoj začeli z oblikovanjem in objavljanjem strani na internetu..

Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku in storili bomo vse, da vam ugodimo.

Igrajte najnovejše igre

Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?

Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v *PCF*, boste težko našli še kje drugje.

Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko številko 02 330 33 02.

Preizkusni programi

3DMark05 Standarden merilni program sposobnosti 3D kartic
AceMoney Lite 3.8.2a Program za upravljanje s financami
Ashampoo UnInstaller Platinum Učinkovito odstrani programe
Ashampoo Burning Studio 5 Zapisovanje CD-jev in DVD-jev
BootSkin 1.05a Zamenjajte zagonski zaslon v Windows z lepšim
Digital Dolly 1.0 Orodje za ustvarjanje slik diskov in particij
FastFolder 3.3.1 S sistemskega pladnja lahko dostopate do map
Hello Engines! Professional 5.1.2 Povečajte promet na strani
Linux: Myth TV Sestavite moderni videorekorder na osnovi Linuxa
MediaMonkey 2.4.2 Orodje za delo z medijskimi datotekami
MediaPortal Spremenite računalnik v napreden medijski sistem
nDVD 1.0 Dober predvajalnik DVD-jev u veliko funkcijami
OpenOffice.org Odličen brezplačen pisarniški paket v slovenščini
Orodja za eBay Optimizirajte svoj dobiček na eBayu

Igre

Age of Empires 3 Dolgo pričakovana strategija je končno tu
World at War Strategija namenjena največjim ljubiteljem žanra
Call of Duty 2 Končno prihaja nadaljevanje te vrhunske igre

Blitzkrieg 2 Preizkusite demo odlične realno-časovne strategije
Codename Panzers: Phase Two Drugi igralni demo strategije
Conflict Global Storm Akcijska igra, vredna vaše pozornosti
Land of Legends Potezna strategija v domišljijskem okolju
Myst V: End of Ages Legendarna serija se (končno) zaključuje
Pro Evolution Soccer 5 Obvezno preizkusite najboljši nogomet
Squad Assault: Second Wave 3D realno-časovna strateška igra
Starship Troopers Igra, ki temelji na odličnem filmu iz leta 1997
Total Overdose Popolnoma nora akcijska igra - morate videti!

Dodatki in modi

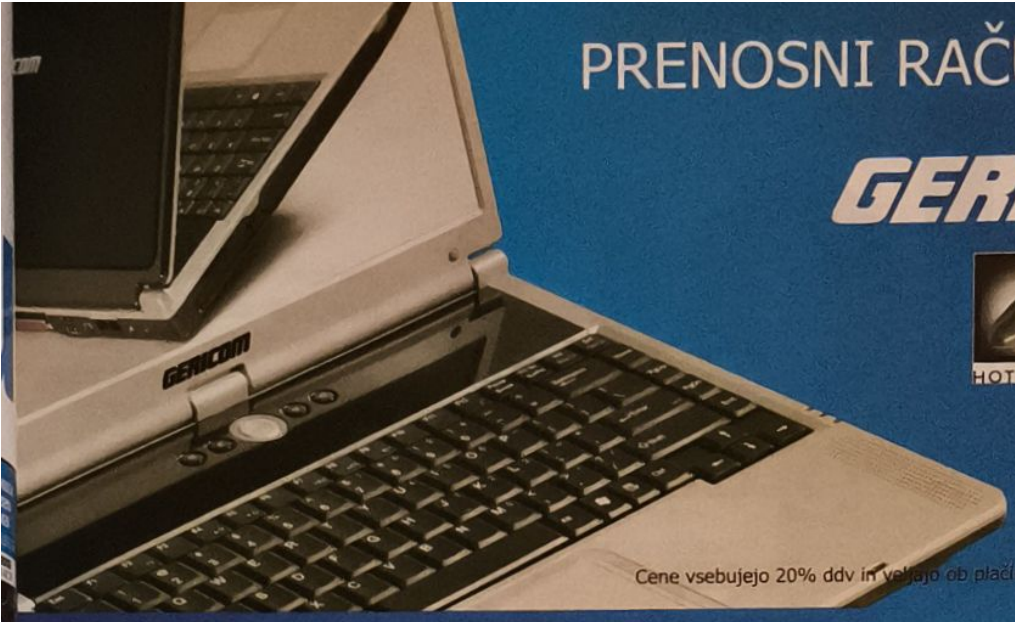
Battlefield 2 Single Player 64 Maps Mod
Doom 3 Double Modification 2.1
Doom 3 Tin Man Squad Alpha 4
Half-Life 2 Garry's Mod 8.3b
Half-Life 2 SourceForts 1.4.2
World of Warcraft Dodatki in orodja za popularno igro

Bonus

CheatBook Database Zbirka goljufij za kar 9100 iger
Igre shareware Spet nova zbirka najboljših brezplačnih iger
Konfabulator 2.1.1 Vmesnik za zagon programčkov
Popravki za igre *Dungeon Siege II, Pirates!* in še kaj...
PSP Workshop Zbirka koristnih programov za konzolo PSP

Seznam velja za *PCFormatov* DVD. Na CD-ju boste našli veliko manj vsega. Če vam to ni dovolj, se čim prej naročite na DVD različico revije.

PRENOSNI RAČUNALNIKI



GERICOM

chili GREEN
HOT TOOLS . COOL PRICE

anni

01 | 5 800 800
info@anni.si
www.anni.si

Cene vsebujejo 20% ddv in veljajo ob plačilu z gotovino. Pridržujemo si pravico do spremembe cen. Slike so simbolične, napake so možne.

GERICOM

OVERDOSE 1.4

154.900 sit

169.900 sit
z Win XP HE

15,1" zaslon, ločljivost 1024x768, procesor Intel Celeron M 1.4/1M, spomin 256MB DDR, grafična kartica SIS do 64mb, trdi disk 40GB, Combo enota cdrw/dvd, zvočna k. 16 bit, TV-out, USB 2.0, drsna ploščica, VGA izhod, paralelni port, fax modem 56k, mrežna 10/100, smart Li-ion baterija, teža: 3,3 kg.

GERICOM

EGO 1.5

279.900 sit
z Win XP HE

Windows XP Home Edition

DARILO USB TV TUNER

15" zaslon, ločljivost 1024x768, procesor Intel Pentium M Centrino 1.5, spomin 512MB DDR, grafična kartica ATI Radeon M 9700 64MB, trdi disk 60GB, DVD zapisovalec, zvočna k. 16 bit, fax modem 56k, mrežna 10/100, paralel port, PS2, FireWire IEEE 1394, WLAN, USB 2.0, drsna ploščica, PCMCIA 1x Type II, VGA izhod, Pro Wireless 2100 3B mini, 4/1 čitalec, Smart Li-ion baterija, teža: 2,6 kg.

GERICOM

BB EXCELENT 1.7

329.900 sit
z Win XP PRO

Windows XP Professional

15,4" zaslon, ločljivost 1280x800, procesor Intel Pentium M Centrino 1.7, spomin 512MB DDR, grafična kartica ATI M11 9700 256MB, trdi disk 60GB, DVD zapisovalec, zvočna k. 16 bit, USB 2.0, drsna ploščica, VGA izhod, FireWire IEEE 1394, Fax modem 56k, mrežna 10/100, WLAN, PCMCIA, Smart Lion baterija.

GERICOM

PHANTOM AD 3000+

204.900 sit

15.4 zaslon, ločljivost 1280x 800, procesor Mobile AMD Sempron 3000+, spomin 512 MB DDR, grafična kartica VGA ATI PCIe X300 128MB, trdi disk 80 GB, DVD zapisovalec, Zvočna k. 16 bit full duplex, USB 2.0, drsna ploščica, VGA izhod, TV-out, Fax modem 56k, mrežna 10/100, Smart Li-ion baterija.

GERICOM

HOLLYWOOD 1.7, 17"

Windows XP Home Edition

419.900 sit
z Win XP HE

17" zaslon, ločljivost 1440x900, procesor Intel Pentium M Centrino 1.73GHz, spomin 1 GB DDR, grafična kartica VGA ATI PCIe X700 128MB, trdi disk 80 GB, DVD zapisovalec, Zvočna kartica AC 97 5.1 channel, TV tuner+daljinski upravljalec, fax modem 56k, mrežna 10/100, TV-out, PS2, FireWire IEEE 1394, USB 2.0, drsna ploščica, PCMCIA, VGA izhod, čitalec kartic , Smart Li-ion baterija, DJ funkcije z 4 zvočniki in subwooferjem, Teža: 4,5 kg.

GERICOM

HOLLYWOOD 1.7, 17"

Windows XP Home Edition

514.900 sit
z Win XP HE

17" zaslon, ločljivost 1440x900, procesor Intel Pentium M Centrino 1.73GHz, spomin 1 GB DDR, grafična kartica **VGA ATI PCIe X800PRO 256MB, trdi disk 100 GB**, DVD zapisovalec, Zvočna kartica AC 97 5.1 channel, TV tuner+daljinski upravljalec, fax modem 56k, mrežna 10/100, TV-out, PS2, FireWire IEEE 1394, USB 2.0, drsna ploščica, PCMCIA, VGA izhod, čitalec kartic , Smart Li-ion baterija, DJ funkcije z 4 zvočniki in subwooferjem, Teža: 4,5 kg.

GERICOM

SUPERSONIC 1.73

359.900 sit

Windows XP Home Edition

15.4" zaslon CRYSTAL BRIGHT, ločljivost 1280x800, Intel Centrino Pentium 740 1.73GHz, spomin 512MB DDR2, grafična k. nVIDIA GeForce Go DDR2 PCIe, trdi disk 80GB, DVD zapisovalec, zvočna kartica, PCMCIA, USB 2.0., VGA izhod, TV-izhod, FireWire IEEE 1394, InfraRed, čitalec spominskih kartic 5v1, Fax modem 56k Mrežna 10/100/1000, WLAN, Windows XP HE, Baterija LI-ion.

chili GREEN

HOT TOOLS . COOL PRICE

M5-G536

184.900 sit

15" zaslon, ločljivost 1024 x 768, procesor AMD Sempron Mobile 3000+, spomin 512MB DDR, grafična kartica Vga OnBoard 64MB, trdi disk 60 GB, DVD zapisovalec, zvočna k.5.1 support, USB 2.0, drsna ploščica, TV out, WLAN, VGA izhod,Paralel port, Fax modem 56k, mrežna 10/100, Smart Li-On baterija.

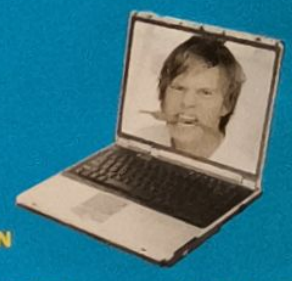
chili GREEN

HOT TOOLS . COOL PRICE

M550V

224.900 sit

DARILO PCMCIA WLAN



15" zaslon, ločljivost 1024 x 768, procesor Intel Pentium M Centrino 1.73, spomin 512MB DDR, grafična kartica Vga OnBoard 64MB, trdi disk 60 GB, DVD zapisovalec, zvočna k. 7.1 support, SPDIF 5.1, USB 2.0, drsna ploščica, VGA izhod, Paralel port, Fax modem 56k, mrežna 10/100, Smart Li-On baterija.

chili GREEN

HOT TOOLS . COOL PRICE

G556

299.900 sit

15" zaslon, ločljivost 1400 x 1050, procesor Intel Centrino 1.60 GHz, spomin 512 MB DDR, grafična kartica VGA ATI Radeon M11 9700 128MB, trdi disk 60GB, DVD zapisovalec, zvočna kartica AC 97 5.1, fax modem 56k, mrežna 10/100, WLAN, parallel port, PS2, FireWire IEEE 1394, IrDa, USB 2.0, drsna ploščica, PCMCIA, VGA izhod, Smart Li-ion baterija

chili GREEN

HOT TOOLS . COOL PRICE

M400A

299.900 sit

DARILO TORBICA

15" zaslon, ločljivost 1024 x 768, procesor Intel Centrino 1.73 GHz, spomin 512 MB DDR, grafična kartica VGA **ATI Radeon M26 X700 256MB**, trdi disk 60GB, DVD zapisovalec, zvočna kartica 8Channel High definition, fax modem 56k, **mrežna 10/100/1000**, WLAN, FireWire IEEE 1394, IrDa, TV-out , USB 2.0, drsna ploščica, PCMCIA, VGA izhod, Smart Li-ion baterija.

chili GREEN

HOT TOOLS . COOL PRICE

F-47EV 3.2, 17"

359.900 sit

DARILO PCMCIA WLAN

17" zaslon, procesor Intel Pentium 4 3.2 GHz, spomin 512 MB DDR, grafična kartica VGA ATI Radeon M11 9700 128MB, trdi disk 80 GB, DVD zapisovalec, zvočna kartica AC 97 5.1 channel, PCMCIA, VGA izhod, fax modem 56k, mrežna 10/100/1000, Parallel port, PS2, FireWire IEEE 1394, IrDa, USB 2.0, drsna ploščica, čitalec kartic 6 v 2, Smart Li-ion baterija.

Vklop

NAJBOLJ VROČE NOVICE TEGA MESECA

Svet Googla

S stalnim pritokom novih zabavnih aplikacij nas Google očitno želi prepričati, da so dobre stvari lahko tudi zastonj. Kam vse to sploh vodi?

Pravijo, da dejanja povedo več kot besede. Če to drži, je Google objavil svoje načrte za popolno nadvlado nad vašim računalnikom. Je že res, da (še) ni predstavil lastnega brskalnika ali operacijskega sistema, je pa predstavil dovolj manjših aplikacij in vtičnikov, da je dodobra predelal Windows in brskanje po spletu po lastnih željah. Če boste na dekletov obraz napacali dovolj ličil, preprosto ne bo več videti kot isto dekle...

Google Desktop Search je

Google ownz j00

Od zemljevidov do klepetanja, od fotografij do e-pošte in seveda iskanje po spletu. Google pokriva vse, vključno z večino vašega namizja. Vprašanje je le, kaj vse Google počne z maso podatkov, ki jih dobi preko vseh teh programčkov.

Trgovina računalniške opreme
Ultrastore
Ljubljanska cesta 22, Slovenska Bistrica
tel: 02 818 28 60
Mestni trg 16, Slovenske Konjice
tel: 03 759 16 30
Trgovina in poslovne storitve d.o.o.
Ultra IMPEX
Ljubljanska cesta 22, Slov.Bistrica

Računalniki

Monitorji

Digitalna fotografija

Tiskalniki

Multimedija in zabava

Potrošni material in programska oprema

- Servis zagotovljen
- Prodaja na obroke
- Gotovinski popusti
- Ugodne cene
- Kakovost ponudbe
- Svetovanje pri nakupu

Vabljeni v naši trgovini v Slovenski Bistrici in Slovenskih Konjicah

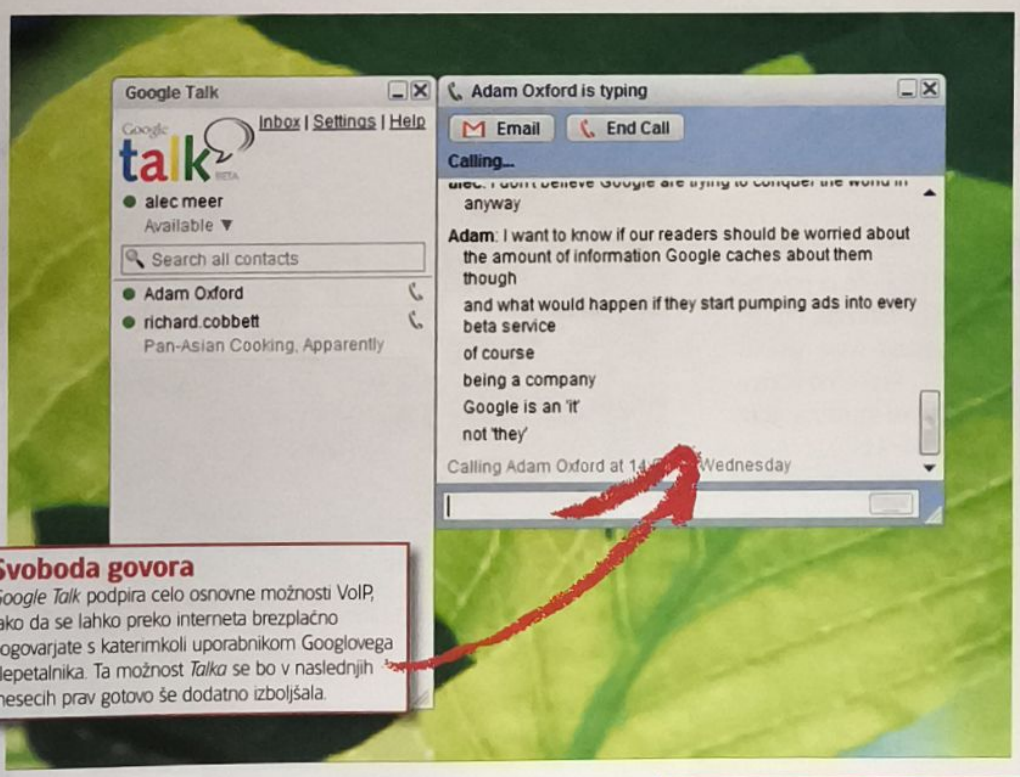
doživel različico 2.0 in se pri tem razširil, tako da zdaj vključuje tudi Google Sidebar. Ta spominja na Longhornovo vrstico in je izjemno podobna programčku *Desktop Sidebar,* o katerem smo že govorili. Glavna naloga te vrstice oziroma okenca je ta, da skrbi za e-pošto in RSS, je pa tudi stalno odprta iskalna vrstica, predvajalnik slik in seznam tistega, za kar pri Googlu menijo, da so pomembne informacije na spletu v danem trenutku. V času pisanja tega prispevka je bila večina teh informacij prav zvito posvečena prav Googlu. Programček tudi sam sestavlja seznam Quick View, mešanico spletnih strani, ki jih redno obiskujete oziroma ste jih pred kratkim obiskali. Vse to pa je seveda izjemno učinkovit način za sestavljanje že neprijetno natančnega profila vaših internetnih navad...

DOBRO JE GOVORITI

Medtem ko je stranska vrstica aktivna, boste zapravili neprimerno manj časa za uporabo e-poštnih aplikacij in spletnih brskalnikov, večina dnevnih novic pa je lično spravljena v okvirje vrstice. Na drugi strani zaslona pa je enako nov *Google Talk*. Gre za vstop "velikega G-ja" na trg programov za internetni klepet in seveda dodatna brca v piščal največjima tekmecema, Microsoftu in Yahooju. V pravi Googlovi maniri gre za oklešče-no in diskretno aplikacijo, namesto za kup reklam in bedno nezabavnih animacij, ki preplavljajo *MSN Messenger* in *Yahoo*! Težava je le v tem, da je program istočasno oropan malenkosti, ki smo jih vajeni pri konkurenci – skupinske klepete, prenose datotek, podporo za spletne kamere in podobne možnosti boste pri *Google Talku* torej zastonj iskali. Glede na Googlovo glavno dejavnost preseneča dejstvo, da *Google Talk* sploh nima iskalne vrstice. Te pomanjkljivosti bodo skoraj gotovo odpravljene z novejšimi različicami, a je ogromno uporabnikov vseeno precej navdušenih nad *Google Talkom*. Ta namreč uporablja odprt protokol Jabber. Teoretično gledano bi to zmogel vsak program za internetni klepet, a se *MSN*, *Yahoo*, *AIM* in drugi (neuspešno) trudijo, da bi drugi programi, kot sta *Trillian* in *GAIM*, dostopali do njihovih protokolov. *Google Talk* se očitno ne namerava enako ograditi, saj so v pomoči programa celo navodila, kako lahko druge odjemalce nastavite, da bodo uporabljali Googlove protokole in strežnike.

Tukaj ste!
Vedno večja moč *Google Earth* je neverjetna. Če vtipkate ime kakšnega kraja, se bo krogla obrnila točno na pravo mesto. Tam si lahko nato ogledate klube, trgovine in ulice. Verjetno boste lahko v kratkem približali pogled celo na uredništvo *PCFormata*. Količina informacij je gromozanska.

Seveda sta *Sidebar* in *Talk* odlično povezana z Gmailom, nas je pa zmedlo dejstvo, da nista povezana med sabo. Ker *Picasa* odlično organizira fotografije, *Google Earth* pa skrbi za zemljevide in načrtovanje potovanj, manjka samo še pisarniški paket, pa bi imel Google svoje prste zarinjene v prav vse pomembne računalniške tortice. Govori se celo, da bi naj Google postavil brezžično omrežje, ki naj bi pokrivalo celotno področje ZDA. Ker je eBay pred kratkim kupil *Skype*, bo Google v *Talk* prav gotovo integriral osnovne funkcije VoIP in se mogoče celo začel ozirati po pred kratkim ustanovljeni delniški družbi Mozilla Corporation.



Svoboda govora
Google Talk podpira celo osnovne možnosti VoIP, tako da se lahko preko interneta brezplačno pogovarjate s katerimkoli uporabnikom Googlovega klepetalnika. Ta možnost *Talka* se bo v naslednjih mesecih prav gotovo še dodatno izboljšala.

> **"Govori se, da bi naj Google postavil brezžično omrežje, ki naj bi pokrivalo celotno področje ZDA"**

GOOGLESOFT

Jasno je, da nihče ne želi uporabljati izraza "monopol" brez jasnega razloga, a je zadnje čase vsepovsod videti vse preveč Googla. Najbolj nadležno za vse, ki bi želeli to podjetje predstaviti kot vir vsega zla, pa je dejstvo, da so Googlove storitve in programi v osnovi resnično dobri. In seveda brezplačni.

Pretirano napihovanje in varnostne težave, ki pestijo določene Microsoftove izdelke, doslej še niso vidne, je pa sam Bill Gates povedal, da je Google "bolj podoben nam kot kdorkoli od naših tekmecev." Edina šibka točka Googlovih novosti je zaenkrat zasebnost. Google ima dostop do neverjetne količine podatkov o uporabi, od iskalnika do e-pošte, kar se kaže kot "relevantne" reklame, ki se odprejo na desni strani zaslona *Gmaila*. A, hej, če nam nekdo ponudi stalen pritok kvalitetne brezplačne programske opreme, mu pač ne moremo zameriti, če želi zaslužiti nekaj denarja, kajne? Obstaja pa možnost, da Google še ni pokazal vseh kart. Kaj točno se zgodi, ko se na skoraj vsakem računalniku na svetu znajde ducat takšnih povezanih aplikacij, ki posredujejo podatke oglaševalcem, še vedno ni znano. Ali bomo dočakali globalni prevzem vsega, povezanega z internetom? **PCF**

ONI PRAVIJO

"V naše dnevnike ne shranjujemo vsebine vaših tekstovnih ali glasovnih komunikacij." Googlova zasebnostna politika je menda taka, da ne berejo vaših sporočil v *Talku*.

Na naslednjih straneh ne spreglejte

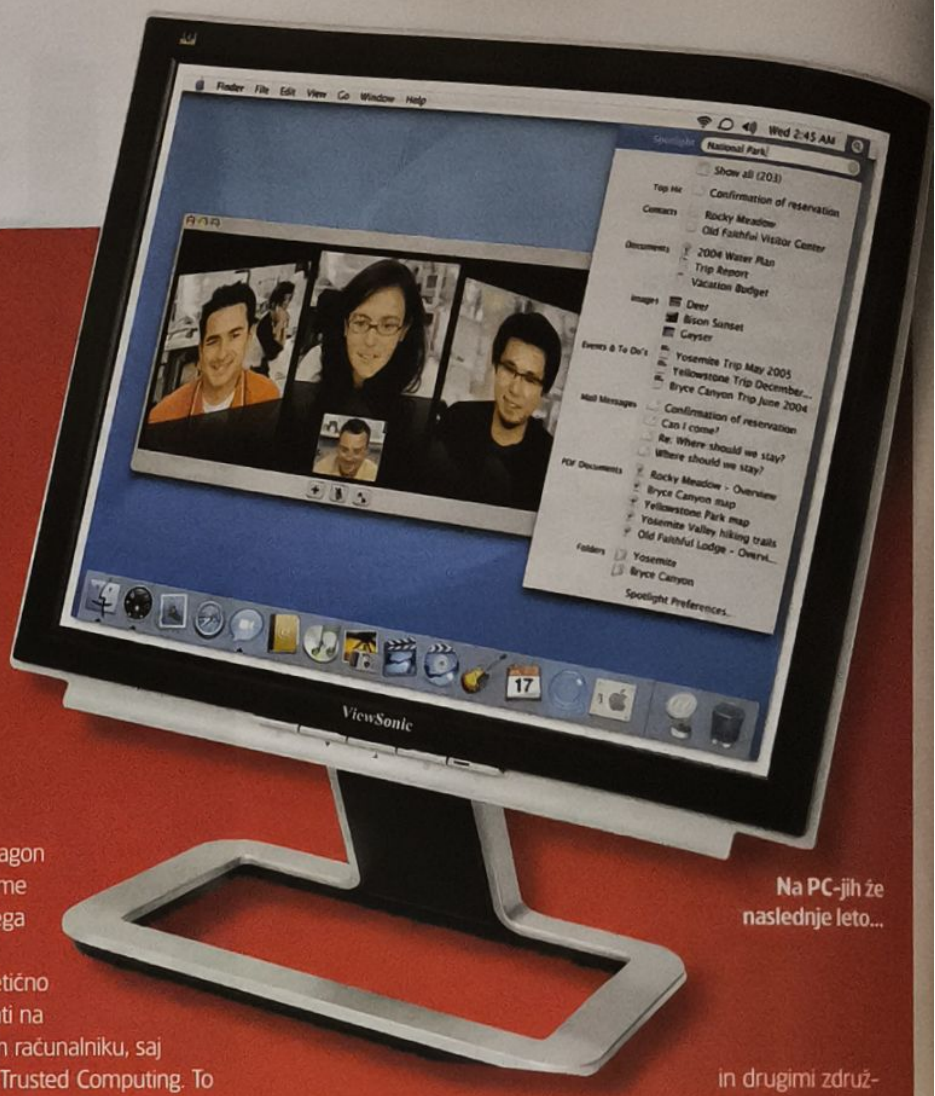
str. 12
NOVICE
Kaj se dogaja po svetu in pri nas

str. 16
OPREMLJENI
Vroče novosti za naše mlinčke

str. 19
PISMA BRALCEV
Vaša mnenja in razmišljanja

OS X na vašem računalniku

Applov OS za Intelove platforme: napovedan, izdan, krekan in na PC-jih v nekaj dneh



Na PC-jih že naslednje leto...

V nekaj tednih po tem, ko je Apple predstavil razvijalsko različico operacijskega sistema OS X za z Intelovimi združljive procesorje, je bil sistem razbit in na voljo na internetu, tako da ga je lahko vsakdo snel in se z njim poigral. Kolikor mu je duša dala.

OSx86 (kot se glasi vzdevek sistema) ni več vezan na Mace z IBM-ovimi procesorji, zato je bil ponovno preveden in prepisan za platforme, ki so v osnovi standardne arhitekture PC-jev. Nov sistem bi naj bil na voljo naslednje leto, Apple pa je že začel pošiljati razvojne različice strankam, da lahko te takoj začno razvijati aplikacije za nov sistem. Razvojna orodja sestavljajo PC-sistem z Intelovo osnovno ploščo z naborom 915G in vsa programska oprema za prevajanje in zagon programske opreme OS X na običajnega PC-ju.

OSx86 teoretično ne bi smel delovati na nobenem drugem računalniku, saj gre za platformo Trusted Computing. To pomeni, da ima računalnik čip, ki zaklene programsko opremo (natančneje operacijski sistem) na Applovo strojno opremo. Zdi pa se, da hekerji nikoli ne poslušajo marketingarjev. V tednu dni po izdaji se je razvijalski DVD znašel na internetu, skupaj s popravki, ki zaobidejo različne omejitve, vključno s čipom TPM (Trusted Platform Module), SSE3 in drugimi združljivostnimi omejitvami, kot sta podpora za trde diske ATA in grafične kartice. Nekaj dni kasneje je bila na internetu na voljo tudi celotna slika diska z OS X za x86, ki je bila čisto uporabna. Mi pa seveda potrpežljivo čakamo na uraden izid tega operacijskega sistema...

Modri zob in avtomobili

In tokratna prevara z Bluetoothom je...

Pustite tisti gumb za stanje mirovanja pri miru. Če pritisnete nanj, se lahko zgodi, da svojega notesnika ne boste več videli. Britanska policija je objavila obvestilo za javnost, da zviti tatovi uporabljajo mobilne telefone z vmesniki Bluetooth za iskanje notesnikov in drugih naprav s temi vmesniki v parkiranih avtomobilih. Ker ima Bluetooth dokaj kratek domet, ni težko ugotoviti, v katerem avtomobilu se skrivajo naprave, ki jih tatovi iščejo. Britanski policisti so rekli tako: "Svetujemo, da v avtomobilih ne puščate notesnikov in drugih dragocenih naprav, in da vedno onemogočite brezžične povezave, kadar notesnika ne uporabljate. Če so povezave aktivne, je delo tatov veliko lažje." Bluetooth pa ni edini nevarni vmesnik. Če ima notesnik aktiven vmesnik za brezžično omrežno povezavo, tudi če ni povezan v brezžično omrežje, bo še vedno oddajal svoja naslova IP in MAC. Primerno opremljen tat lahko to zazna, je pa res, da domet brezžične povezave oteži iskanje točne lokacije notesnika. Mi vam torej svetujemo, da naprav ne puščate v stanju pripravljenosti, temveč da jih ugasnete.

Slika © Alamy

Kolikokrat vam bo še treba povedati? Ne puščajte dragocenosti v avtu.

Svet znotraj

Obstajajo stvari, ki jih ljudje preprosto ne moremo početi, in ena takih je na primer neposreden pogled na lastno zadnjico brez pomoči ogledala. Kar je v bistvu pravi blagoslov. Če pa vas kaj takega zanima, je rešitev zdaj čisto enostavna, zanjo pa se lahko zahvalimo tehnološko osveščenemu zdravniku iz Vietnama. Ta je namreč izdelal genialen domači endoskop (to je naprava, s katero si lahko ogledate, kako ste videti odznotraj in stane nekaj milijonov tolarjev), s katerim lahko dosežete mesta, ki jih druge kamere preprosto ne dosežejo. Napravo sestavljajo standardna spletna kamera, računalnik s Pentiumom 4 in dolga kovinska palica, bolnišnice z malo denarja pa jo lahko kupijo za svojih 160.000 tolarjev. Glede na splošno finančno stanje slovenskih bolnišnic se lahko zgodi, da jih bomo kmalu uporabljali tudi pri nas. Upajmo le, da ne bodo varčevali z dezinfekcijskimi sredstvi.

NVIDIA SLI READY

SLI Mainstream Platform Honors

GIGABYTE delivers SLI to people from every walk of life

GA-8N-SLI Royal — NVIDIA NForce4 SLI Intel Edition/MCP04

- U-Plus Dual Power System
- 800/1066MHz FSB
- 2-kanalni DDR2 667
- NVIDIA SLI Multi-GPU funkcionalnost
- NVIDIA SATA 3Gb/s in RAID
- NVIDIA ActiveArmor™ požarni zid
- Dva Gigabit LAN mrežna vmesnika
- IEEE 1394b FireWire vmesnik
- 8-kanalni avdio procesor

K8 Triton™ Series

GA-K8N Pro-SLI — NVIDIA nForce4 SLI

- Za AMD Athlon™64 procesorje
- NVIDIA SLI Multi-GPU funkcionalnost
- Dvo-kanalni DDR400 pomnilnik
- NVIDIA SATA 3Gb/s in RAID
- Gigabit Ethernet vmesnik
- NVIDIA ActiveArmor™ požarni zid
- IEEE1394b FireWire vmesnik
- 8-kanalni avdio procesor

GA-8I945P-G

- Intel 945P Express vezni nabor + ICH 7
- Podpira Intel® Pentium® D Procesor
- Za novo generacijo dvo-kanalne DDR2 667 pomnilniške arhitekture
- Vgrajena nova generacija SATA 3Gb/s podatkovnega vmesnika
- Izkusite revolucionarno grafiko s hitrim PCI-Express x16 vmesnikom
- Vgrajen hiter Gigabit (1000 Mb/s) Ethernet mrežni vmesnik
- Vgrajen 7 1 kanalni Intel® High Definition avdio procesor

For more information, please call our dealers:

JAE d.o.o., Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana, Slovenija
tel: (01) 5896 226 e-mail: prodaja@jae.si
fax: (01) 5896 210 splet: http://www.jae.si

ELKOTex d.o.o., Stegne 27, 1000 Ljubljana, Slovenija
tel: (01) 583 79 10 e-mail: elkotex@elkotex.si
fax: (01) 519 23 98 splet: www.elkotex.si

NVIDIA, SLI, NVIDIA SLI logotip in NVIDIA nForce logotip so blagovne znamke ali tržna imena NVIDIA korporacije v Združenih Državah Amerike in drugih državah.

Specifikacije in izgled izdelkov se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila.
Vse blagovne znamke in tržna imena so last podjetij, ki so jih registrirala.

Upgrade Your Life™ www.giga-byte.com

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Ali si MS lasti vaš iPod?

Apple v patentnih vicah

Ljubosumni tekmeci jezno gledajo na najbolje prodajan predvajalnik MP3 na svetu. Omenili smo že, da je Creative dobil patent, ki se nanaša na vmesnike medijskih predvajalnikov, a to ni edini potencialni udarec za iPod. Julija je bil patent, ki ga je Apple (malce pozno) prijavil leta 2002 za "metodo in aparat za uporabo rotacijskih uporabniških vmesnikov" zavrnjen. Mesec dni kasneje je bil razkrit razlog za to: Microsoft je bil hitrejši. A ne pri patentu za krmilno kolo, temveč za "samodejno ustvarjanje seznamov predvajanja z različnimi skladbami" oziroma natančneje za sezname prevajanja, ki jih ustvari računalnik glede na uporabnikove predhodne navade. Učenjaki predvidevajo, da lahko to vodi k temu, da bo Microsoft dobil okoli šest dolarjev od vsakega prodanega iPoda, kar pa seveda še ni določeno. Apple je namreč vložil pritožbo, ki se lahko reši tudi v njegovo korist.

Microsoft očitno veliko bolj zanima to, da bi postal dostojnejši tekmec iTunes, ki ima trenutno primat pri snemanju plačljive glasbe. Dokaz za to je Microsoftovo partnerstvo s HMV Digital. Cena za

Microsoft je svoje prste potisnil v Applovo pito.

skladbo je približno ista kot pri iTunes (ok. 157 SIT), širijo pa se tudi govorice, da se bodo skladbe manjših neodvisnih zasedb prodajale za svojih 77 tolarjev, HMV pa bo tržil tudi Creativove in iRiverjeve predvajalnike, ki so združljivi z Microsoftovim DRM. Preko te storitve seveda ne bo mogoče kupiti iPoda, saj jih HMV Digital "ne podpira". Predstavitev storitve je bila precej odmevna, vprašanje pa je, če bo storitev vplivala na uporabnike, ki glasbo iščejo preko storitev, kot sta *Bittorrent* in *eMule*... **www.hmv.co.uk**

Pwnala ga je mama

Prosimo za malce sočutja za Briona, vojščaka nočnih vilincev 57. stopnje. Ko je poročal na forumu Cenarion Circle World of Warcraft, se je v pogovor vpletla duhovnica Faydra s takšnim komentarjem: "(OOC) Se opravičujem, ker spreminjam temo pogovora... Brion, če ne želiš, da bi tvoja mama vedela, da si pokonci in za računalnikom ob 3.29 zjutraj, ne klepeči na forumu, ki ga prebira. Zasačen. Hišni pripor."

Da, ubogi Brion je bil zasačen. In zasačila ga je njegova mama, ki prav tako igra. Ta zgodba ima nauk, ki se glasi: zakrivajte svoje sledi. Ali mogoče: ne igrajte iger MMOG pozno v noč. V vsakem primeru gre za odličen primer, kako lahko računalniške igre povežejo celotno družino.

worldofwarcraft.com

Doom: film

Demonski filmski poskusi. In seveda The Rock

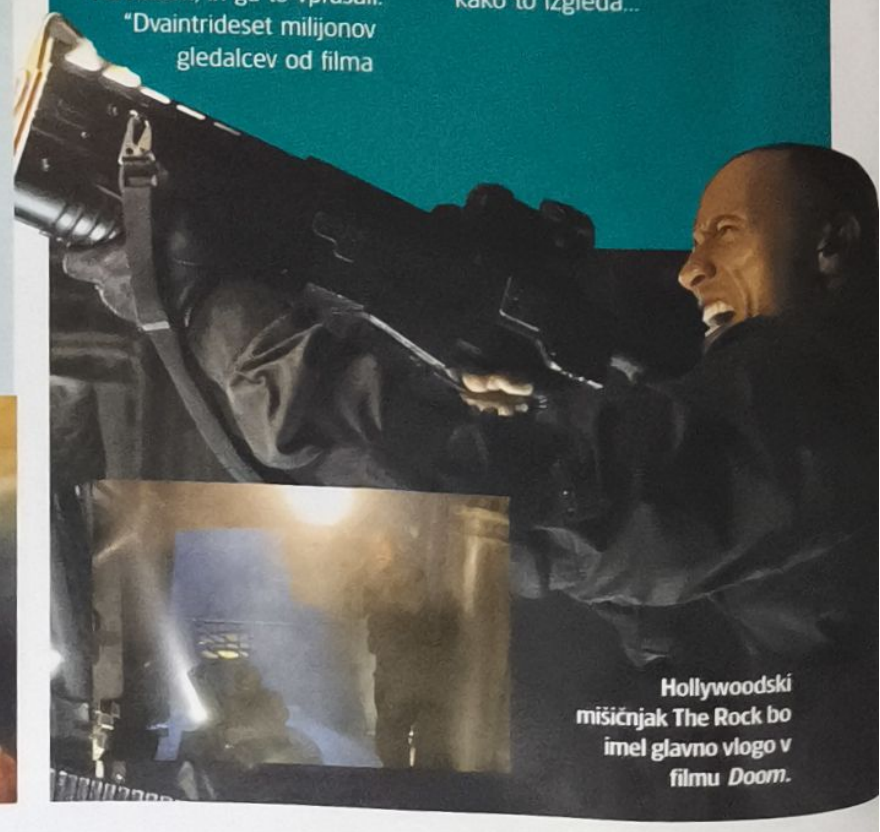
Širjenje. S tem bi lahko označili id-jeve trenutne aktivnosti. To pa zato, ker je Carmack na Quakeconu pred kratkim izjavil, da bo izvorna koda za *Quake III* odslej brezplačno na voljo preko interneta. Če pomislimo, da so igre, kot je *Call of Duty*, zasnovane na omenjeni kodi, je jasno, da bodo potencialni domači razvijalci zdaj res prišli na svoj račun. Širjenje, ker je bila licenca za *Doom* ponujena Bogovom Hollywooda, film pa se bo znašel v naših kinih še pred koncem letošnjega leta.

H POMENI HELL

V nasprotju s predvidevanju z interneta ostaja film zvest zgodbi iz igre. Dogaja SE na Marsu, v filmu so demoni, in čeprav nesamozavestni ameriški piarovci ne upajo izreči besede na H, bomo videli tudi ognjene planjave. Vprašanje pa je, kako je na filmska platna prenesen občutek igre. Pogovarjali smo se z vodjo ekipe za posebne učinke v filmu, Johnom Farhatom, in ga to vprašali.

"Dvaintrideset milijonov gledalcev od filma pričakuje nekaj zelo specifičnega, zato so bili posebni učinki pravi izziv. V filmu je ogromno elementov, ki jih bodo igralci nemudoma prepoznali." In prav ima. Predstavitveni film je sprožil veliko vročih debat, ki se sučejo predvsem okoli prvoosebnih odlomkov, ki gledalcem predstavijo pravo akcijsko predelavo *Dooma* iz perspektive, kot jo ima igra. "Odlomek neprekinjeno traja pet minut," pravi Farhat. "Tri mesece smo trdo delali, da je rezultat takšen, kot ga boste videli. Že samo ugotavljanje, kako naj orožje pravilno postavimo, da bo videti kot v igri, je bil neverjeten izziv. V ekipi sem imel ljudi, kot je Tom [McAdams, nekdanji častnik SAS, ki je bil vojaški svetovalec pri snemanju], ki so mi pri tem izdatno pomagali, zato je film zelo avtentičen, tako z igralnega, kot tudi z realnega vidika."

Torej gre za realizem v filmu, posnetem po igri, ki se dogaja na Marsu med invazijo demonov. Nas pa res zanima, kako to izgleda...



Hollywoodski mišičnjak The Rock bo imel glavno vlogo v filmu *Doom*.

Realnost lajšanja bolečin

Video igre in navidezna resničnost postajajo pomembna orodja zdravnikov in drugih zdravstvenih delavcev, pa ne le v *Theme Hospital*

Vpliv navidezne resničnosti na čute se ne uporablja več le kot sredstvo zabave – pred kratkim so ugotovili, da je ta uporabna za še en način preusmerjanja pozornosti, in sicer pri lajšanju bolečin. Enega vodilnih raziskovalcev na tem področju, doktorja Hunterja Hoffmana z washingtonske univerze, smo povprašali o njegovi tehnologiji in idejah. Dr. Hoffman je ustvaril navidezno okolje, imenovano SnowWorld, v katerega se lahko zatečejo bolniki z opeklinami. "SnowWorld pomaga zmanjševati bolečino in trpljenje med oskrbovanjem ran," pravi Hoffman. "Navidezno resničnost je mogoče uporabljati skupaj s tradicionalnimi zdravili za lajšanje bolečin, zato bolnika nič ne stane, če poskusi, ali mu bo navidezna resničnost pomagala olajšati bolečine."

Hoffman je pojasnil, da je bila ideja precej dobro sprejeta, saj je čisto v skladu z dokumentiranimi praksami lajšanja bolečin: "Zdravstveni delavci in raziskovalci bolečin so bili presenetljivo malo v dvomih o analgetičnih učinkih navidezne resničnosti. Obstaja veliko literature, v kateri so dokumentirane znanstvene raziskave, ki kažejo, da lahko odvračanje pozornosti pomaga lajšati bolečine. Navidezna resničnost je torej samo še en način za odvračanje pozornosti, ki je celo učinkovitejši od standardnih."

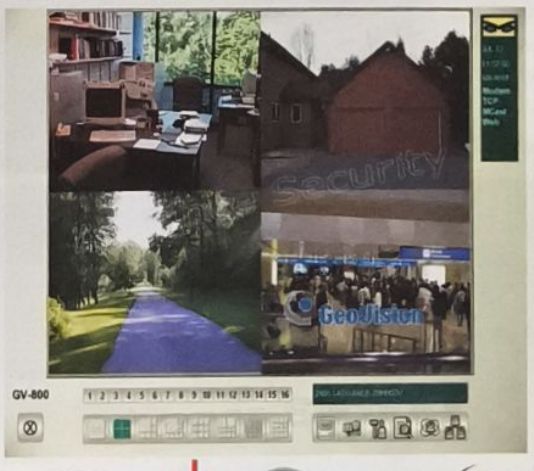
NAVIDEZNA POPOLNOST

Hoffman pa nam je pojasnil tudi to, da navidezna resničnost pri terapijah ne služi le odvračanju pozornosti bolnikov od strašnih bolečin. Uporablja se tudi za zdravljenje drugih, manj fizičnih problemov. "Pri zdravljenju psiholoških težav, kot so na primer fobije, navidezna resničnost pacientom pomaga pri soočanju s strahovi, in sicer tako hitro, kot pacient lahko prenese," pravi Hoffman. "Naše raziskave kažejo, da so pacienti s fobijami bolj pripravljeni sodelovati v terapijah z navidezno resničnostjo kot v klasičnih oblikah terapije."

Hoffmanovi kolegi prav tako uporabljajo navidezno resničnost za zdravljenje pacientov, ki so imeli slabe izkušnje v preteklosti. "Navidezna resničnost se uporablja skupaj s prizanimi oblikami zdravljenja za pomoč pacientom, ki se ne spomnijo travmatskih dogodkov oziroma jih skušajo pozabiti," pravi Hoffman. "Moja kolegica Joan Difede iz New Yorka je doslej pomagala osmim pacientom, ki so preživeli teroristični napad 11. septembra, pri zdravljenju post-travmatskega stresa. Sedem pacientov od osmih se ni odzvalo na klasične oblike terapije, na terapijo z navidezno resničnostjo pa so se odzivali. To je prav neverjetno!"

www.gamesforhealth.org

VIDEO NADZORNI PAKET DAN NOČ1
PRIMEREN ZA NADZOR HIŠE, LOKALA+ VIDEO DETEKCIJA GIBANJA + ODDALJEN DOSTOP (ŽIVA SLIKA IN POSNETKI)



- priklop za 4 kamere + 1 mikrofon
- skupna hitrost snemanja: 16 slik/sekundo
- ločljivost: 720x576 točk
- video detekcija gibanja (snemanje samo gibanja in posledično manjša poraba prostora)
- samodejno prepisovanje starih posnetkov
- ustvarjanje varnostnih kopij na CD, DVD...
- sporočanje alarmov na email, SMS
- oddaljeni dostop (živa slika in posnetki) preko spletnega brskalnika in Windows aplikacije
- oddaljeni dostop preko dlančnika, GSM-a
- štetje predmetov / vozil
- razpoznava izgInulega predmeta
- osn zahteve: procesor PIII 500mhz, 128MB, 80GB prostora, AGP grafika, WIN98/2000/XP

Paket vključuje:
1x PCI KARTICA GEOVISION GV250-4
2x BARVNA DNEVNO/NOČNA IR KAMERA C3132
2x NAPAJALNI 12V ADAPTER ZA KAMERO
2x KOAKSIALNI KABEL 20m
+ MONTAŽA IN PREDSTAVITEV DELOVANJA PROGRAMA =

10m dometa v popolni temi!
Zaupanje je dobro, nadzor še boljši!
www.videonadzor.si

TECH TRADE
Vošnjakova 5, 1000 Ljubljana, TEL: 01 434 01 08 FAX: 01 434 01 09
www.techtradecenter.si

CENA PAKETA: samo 169.900,- SIT z DDV

Opremljeni

STROJNA OPREMA NA NAŠEM SEZNAMU NAJBOLJ NESTRPNO PRIČAKOVANIH

Analiza

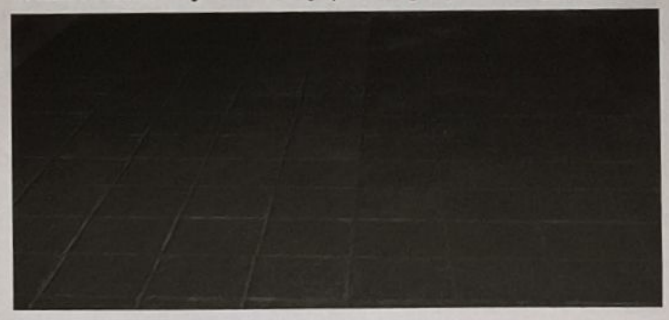
ŠE EN NE-ŠKANDAL PODJETJA NVIDIA?

GeForce 7800 GTX je najzmogljivejša grafična kartica na svetu. Ali pač? V zadnjem času na internetu kar žuborijo pogovori o temnih skrivnostih nVidiinega najnovejšega procesorja. Običajni internetni opravljivi mlinčki trdijo, da ima G70, grafični čip, ki je srce 7800 GTX, težave z anizotropnim filtriranjem.

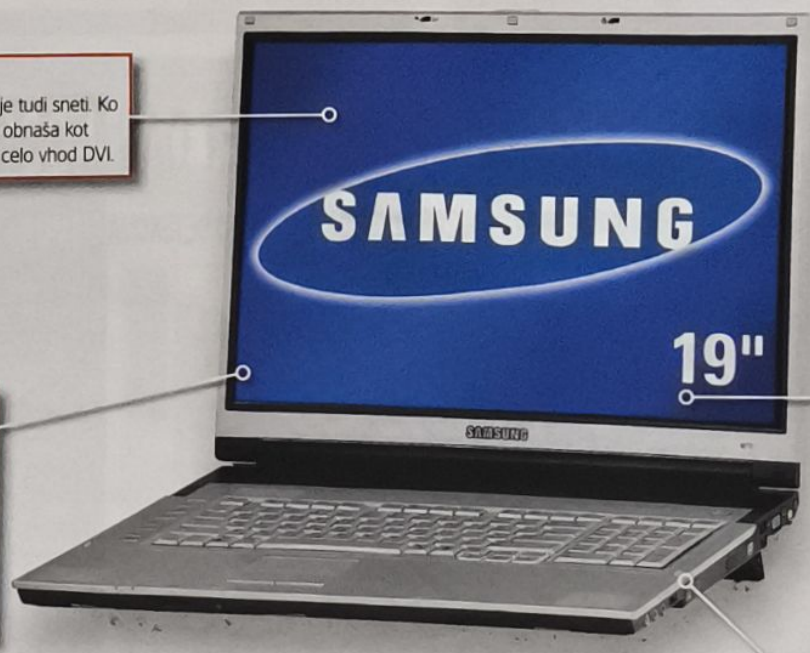
Za vse, ki ne vedo, o čem govorimo, naj pojasnimo, da je anizotropno filtriranje tehnika, ki omogoča renderiranje jasnih in ostrih tekstur, ne glede na navidezni vidni kot ali razdaljo od teksturiranega predmeta. Kakšna je torej resnica? Kot vse tehnologije za izboljšanje kvalitete slike, tudi anizotropno filtriranje ni zastonj, ko govorimo o zmogljivostih. Zato ne dvomimo, da so pri nVidii ubrali nekaj bližnjic – čisto dobesedno. Anizotropno filtriranje so namreč omejili na določene vidne kote (t.i. angle-dependant filtering), zato sta stopnja in vrsta filtriranja, ki jih G70 nanaša na teksturirane površine v vsaki sceni precej različna. Rezultat so grafične nepravilnosti, imenovane tudi migljanje tekstur, pri katerih se kvaliteta tekstur znatno poslabša, ko se kamera premika skozi 3D okolje.

Seveda 7800 GTX ni edini grafični procesor, ki to počne. Zdaj že zastarele kartice GeForce 6800 Ultra imajo enake težave, isto pa velja tudi za ATI-jeve kartice, le da jih imajo znatno manj. Odkritje, da tega ni mogoče odpraviti preko nastavitev možnosti filtriranja v gonilniku, pa je internetne pametnjakoviče pripeljalo do zaključka, da je G70 že v osnovi zanič. Pa ni. nVidia je izdala beta-gonilnik, ki kvaliteto filtriranja 7800 GTX povrne na nastavitve 6800 Ultra, tako da so teksture pri najvišjih nastavitvah praktično mirne. In koliko zmogljivosti je potrebno žrtvovati za kaj takega? Od 5 do 10 odstotkov. Tudi če je ta škandal samo tresenje gore, iz katerega se je rodila miška, pa eno vprašanje vseeno ostaja. Glede na to, da se večina testov izvaja pri nižjih nastavitvah, kjer je tresenje vidno, zakaj je nVidia sploh zniževala kvaliteto pri višjih nastavitvah?

nVidia: Prednastavljeno filtriranje prinese grd primer migljanja.



Bi moral *Counter-Strike* biti renderiran tako?



Modularni stroj
Zaslon ni le ogromen – mogoče ga je tudi sneti. Ko ga namestite v priloženo postajo, se obnaša kot klasičen računalniški monitor in ima celo vhod DVI.

Malce realnosti
Dobro si oglejte ta Samsung M70. Pomislite na čisto vsakega od 19 palcev diagonale in si poskusite predstavljati, kako velik je. Ste še vedno prepričani, da gre za notesnik?

Zaslonski test
Veliki zasloni na notesnikih pogosto razočarajo, a tisti na M70 na papirju deluje fantastično. Nativna ločljivost znaša 1.680 x 1.050, odzivni čas je 10ms, svetilnost pa 280cd/m2, kar zna prestrašiti kar nekaj klasičnih monitorjev.

Velik in pameten?
Je že res, da je trenutno največji med prenosnimi računalniki, a tehta le 4,4kg, kar pomeni, da še zdaleč ni najtežji. Je tudi znatno tanjši od mnogih opek, ki bi naj bile dovolj dobre zamenjave za naše namizne računalnike.

Zajeten notesnik

Samsung M70

Cena Še ni znana **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.samsung.com

Mogoče smo res malce nori, a smo v uredništvu *PCFormata* še vedno trdno prepričani, da je glavno vodilo notesnikov prenosnost. Verjetno veste, kaj mislimo: dvigneš prenosni računalnik. Greš od točke A do točke B. Spustiš prenosni računalnik. Mogoče zveni enostavno, a zadnje čase vedno pogosteje opažamo, da postaja trg notesnikov vse bolj gigantski. Najbolj akuten primer takšne mutacije pa je ta noro velik Samsungov notesnik. Gre za čisto prvi notesnik z 19-palčnim zaslonom. Ne, nihče se ni zatipkal – 19 palcev. Priznamo, da so notesniki, ki bi naj bili zamenjava za namizne računalnike, bolj zajetne narave, a vsekakor mora nekje obstajati meja, ko postane notesnik preprosto prevelik za normalno prenašanje med omenjenima točkama.

Če M70 predstavlja tisto točko v razvoju notesnikov, na kateri bodo prenosni računalniki zaključili razvojni krog in postali namizni računalniki, ne moremo soditi, dokler ne dobimo na voljo testnega modela. Res pa je, da je ta notesnik težek le 4,4kg, kar pomeni, da ni najtežji notesnik, kar smo jih kdaj videli.

Debelušno

Velika slika

Sony VPL-CX20

Cena 385.000 SIT **Na voljo** Zdaj
Na spletu www.sonystyle.com

Ah, Sony. Zakaj nas spravljaš v skušnjavo s prekrasno in neverjetno minimalistično opremo? Dobro veš, da se ne bomo mogli upreti. Še bolje veš, da zna ta že prav neokusno privlačen in majhen projektor LCD početi grozne stvari našim bančnim računom že z razdalje stotih metrov. A počakaj – to je projektor LCD, ne DLP, kajne? Običajno so taki projektorji manj primerni za igre in filme, saj jim predstavitve bolj sedejo. Mogoče se bomo lahko celo uprli. Ali pa tudi ne. Konec koncev ima svetilnost kar 2.000 ANSI lumnov in nativno ločljivost XGA (to je celih 1.024 x 768), tako da ima tale malček kar nekaj multimedijskih zmogljivosti. Oprosti, babica, žal boš šla v tovarno lepila, namesto v dom za ostarele...

Razsvetljeno

Super-hiter pomnilnik

Patriot R2 1000MHz

Cena 28.000 SIT **Na voljo** Zdaj
Na spletu www.patriotmem.com

Na to čakamo že kar nekaj časa, končno pa je sistemski pomnilnik prebil magično mejo 1GHz. Vso slavo tega dosežka bo pobralo ameriško podjetje Patriot Memory. Pomnilnik je na voljo v modulih po 512MB ali v parih za dvokanalni užitek. 1.000MHz moduli DDR2 DIMM so dobili ime PC2-8000. Ko je govora o latencah CAS, pričakujte dokaj počasne 5-5-5-15. Seveda na trgu še ni osnovne plošče, ki bi znala izkoristiti te pošasti pri polni frekvenci, lahko pa jih kupite že danes, da si zagotovite dolgoživost vašega mlinčka. Nore možnosti za navijanje pa so seveda zgodnji božič za vse, ki se radi igračkajo s frekvencami in podobnimi stvarmi.

Nepozabno

Slike na poti

Nikon COOLPIX P1 in P2

Cena ok. 123.000 SIT in ok. 103.000 SIT **Na voljo** Zdaj
Na spletu www.nikon.com

Vgradnja vmesnika za brezžično povezavo v ta nova fotoaparata mogoče ni ravno pretresljiva in revolucionarna, kot trdijo pri Nikonu, je pa ideja vsekakor več kot dobra. Preko brezžične omrežne povezave 802.11b/g lahko slike prenašate na računalnik, ne da bi se morali ustaviti in fotoaparat na klasičen način povezati z računalnikom za prenos slik. Seveda boste še vedno potrebovali povezavo z računalnikom ali omrežjem, da bi sploh lahko izkoristili brezžično povezavo. Nova možnost je seveda odlična za delo v zaprtih prostorih in studiih, se pa sprašujemo, kako uporabna bo na poti. Upamo pa, da boste CoolPix P2 in P2, ki imata ločljivost 8,0 oziroma 5,1 milijonov točk tako uspešna, da se bo za vgradnjo vmesnikov za brezžično povezavo odločilo še več proizvajalcev.

Brezžično

GAMER
- AMD Athlon 64 3000+, 939
- osnovna plošča SIS 756, dual chaneli DDR, SATA, Raid, Sound 7.1, LAN
- RAM 512 MB, DDR400
- trdi disk Maxtor 160GB, SATA
- čitalec kartic 8 v 1
- DVD RW NEC 3540
- grafična kartica GeForce 6600, 256 Mb, PCI-E
- midi tower, 350W, 2xUSB spredaj

DARILO: Multimedijska tipkovnica, optična miška ter podloga

134.900,-

GAMER PLUS
- AMD Athlon 64 3200+, 939
- ASUS A8N-E, nForce 4, PCI-E, SATA, Raid, SB 8ch, 1GB LAN, Firewire 1394
- RAM 512 MB, DDR400
- trdi disk Maxtor 160GB, SATA
- čitalec kartic 8 v 1
- DVD RW NEC 3540
- grafična kartica GeForce 6600GT, 128 Mb, PCI-E
- midi tower, 350W, 2xUSB spredaj

DARILO: Multimedijska tipkovnica, optična miška ter podloga

159.900,-

GAMER EXTREME
- AMD Athlon 64 3500+, 939
- ASUS A8N-E, nForce 4, PCI-E, SATA, Raid, SB 8ch, 1GB LAN, Firewire 1394
- RAM 1024 MB, DDR400
- trdi disk Maxtor 250GB, SATA, 16MB
- čitalec kartic 8 v 1
- DVD RW NEC 3540
- grafična kartica ATI Radeon X800 GTO, 256 Mb, PCI-E
- midi tower, 350W, 2xUSB spredaj

DARILO: Multimedijska tipkovnica, optična miška ter podloga

209.900,-

Garancija na vse sisteme je 24 mesecev.

VELIKA JESENSKA RAZPRODAJA

Cene so v SIT, veljajo za gotovinsko plačilo in vsebujejo DDV. Možno plačilo na obroke.

MONITORJI
CENE VELJAJO OB NAKUPU S SISTEMOM

SAMSUNG 913N
19" TFT LCD, 1280x1024
svetilnost 300 cd/m2,
kontrast 700:1
odzivni čas 8 ms
73.900,-

SAMSUNG 930BF
19" TFT LCD, 1280x1024
svetilnost 270 cd/m2,
kontrast 700:1
odzivni čas 4 ms
86.900,-

SyncMaster 730BF / 930BF

Promax Computers, d.o.o., Kraljeva ulica 9, 8000 Novo mesto

PROMAX COMPUTERS NOVO MESTO TEL 07 33 74 210

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16% in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat s CD-jem: 11.900 SIT

Enoletna naročnina na PCFormat z DVD-jem: 14.900 SIT

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preikusnimi programi, predstavitvenimi filmi.
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* ali podaljšanju naročnine boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri. Izbirate lahko med naslovi:

- **Children of the Nile**
- **Worms Forts Under Siege**
- **Monster Truck Fury**
- **House of the Dead 3**
- **Dance eJay 3**

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 2

Naročila sprejemamo

24 ur na dan

MODRA ŠTEVILKA

080 23 13

POSEBNA PONUDBA!

Samo za naročnike revije *PCFormat*

Doplačajte naročilu samo 2.000 SIT in vaš je lahko eden izmed naslednjih hitov:

- **Far Cry**
- **Playboy: The Mansion**
- **The Settlers: Heritage of Kings**

Prosimo vas, da nam po telefonu ali drugače javite, katero igro bi radi prejeli kot darilo. To ste nekateri starejši naročnikipozabili storiti – javite se nam čim

Lestvica najboljših iger vseh časov!

V vprašalnik vpišite svojo lestvico 5 najboljših iger vseh časov in prispevajte svoje glasove za lestvico najboljših iger po izboru bralcev, ki bo objavljena naslednji mesec v *PCFormatovi* prilogi o legendarnih igričarskih sistemih.

Izpolnjen vprašalnik pošljite na naš naslov, PCFormat, Trg revolucije 2, 2000 Maribor, in postanete lahko srečni izžrebanec, ki bo prejel

PCFormatovo majico s podpisi vseh članov uredništva!

Moja lestvica naj iger vseh časov:

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....

Moji podatki za nagradno žrebanje:

Ime in priimek: .....

Ulica in hišna št.: .....

Kraj in poštna št.: .....

Pismabralcev

NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA
pisma@pcformatslo.net

Pismo meseca

Resnični problemi

Čeprav nisem naročnik, že dolgo spremljam rast in razvoj vaše revije. Kar takoj moram povedati, da mi je vedno bolj všeč, saj ste se razvili ste se v pravo tehnološko "life-stile" revijo. Zaradi tega se vam vsebina mojega sporočila morda niti ne bo zdela tako mimo. V zadnjem mesecu po televiziji, radiu in v časopisih ves čas poslušamo samo o ptičji gripi. Po mojem je vse eno samo pretiravanje na zahtevo bralcev, poslušalcev in gledalcev. Če se bolezen ne bi razširila v razviti svet, sem prepričan, da je mediji ne bi povohali. Ne rečem, da ni prava tragedija, da morajo ljudje umirati, ampak ptičja gripa globalno gledano ni zahtevala ravno groznega števila žrtev. Malarija, recimo, zahteva vsako leto milijon žrtev, kar pomeni skoraj 3000 ljudi na dan, pa o tem ne beremo v dnevnih časopisih.

Jure, Kamnik

PCF pravi Veseli nas, da občasno prejmemo tudi kakšno pismo, ki ni računalniške narave. Komentarjev se bomo vzdržali in raje kar podelili nagrado, ki jo, kot običajno, poklanja podjetje VideoToP iz Maribora.

Umetnost

Spoštovani! To, da je vaša revija super, mega cool in podobno, vam verjetno napiše vsak, ki se poteguje za igralni plošček, tako da se bom jaz poskušal temu izogniti. In sedaj bistvo: v zadnji številki ste predstavili nekaj kar me je prisililo v to da vam pišem. Sestavljali ste PC za 180.000 SIT. OK! Najprej sem mislil da je članek namenjen laikom. Toda po dolgotrajnem razmisleku sem ugotovi da laik gre v trgovino in kupi že sestavljen PC. Tako da je ta članek namenjen nam, ki se vsaj malo spoznamo na računalništvo. Tukaj sem se pa počutil užaljenega in razočaranega. Sedaj me pa zanima v čem je tukaj modrost? Sestaviti stroj za 180.000 SIT? Nič lažjega. (Če seveda imate 180.000 SIT) Spoštovano uredništvo, se vam ne zdi da bi bil boljši naslov Sestavite si stroj za 100.000 SIT? Se mi zdi da bi pritegnili mnogo več bralcev. Kajti umetnost ni sestaviti stroj za 180.000 SIT, umetnost je sestaviti stroj za kakšnih 100.000 SIT.

D@mex

PCF pravi Strinjamo se – res ni nobena umetnost sestaviti stroj za 180.000 SIT. Umetnost je sestaviti najboljši možen stroj za 180.000 SIT. Članek nikakor ni imel namena zveneti podcenjevalno in pri množici izdelkov, ki so danes na voljo v vseh kategorijah, verjamemo, da se je marsikomu zdelo koristno, da smo s prstom pokazali na tiste, ki se jih res splača kupiti.

Pišite in zmagajte!

Ta mesec podarjamo odličen igralni plošček *Trustmaster wireless dual triger* in igro ***Pro Evolution Soccer 5***. Za rubriko Pisma bralcev je oboje prispevalo podjetje VideoToP.

Pišite zdaj! Pošljite nam svoje misli, skrbi in ideje, ki zadevajo revijo ***PCFormat***, vaš PC, računalniške igre ali življenje na splošno.

DELL Kličite brezplačno številko 080-18 88

DELL Latitude D510

- Procesor Pentium M 1.73Ghz, 2Mb cache, Chipset 915
- 15" XGA LCD TFT zaslon
- 80Gb HDD trdi disk
- 512Mb RAM DDRII 533 Mhz
- DVDRW +/- 8x izmenljiva enota
- Mobile Intel® 915GM Express Chipset w/ Intel® Graphics Media Accelerator 900
- Bluetooth, Firewire, IR adapter
- Wireless 802.11 b/g LAN
- Teža od 2,54kg

3 letna garancija

258.700,00 SIT

cena z DDV 310.440,00 SIT

DELL Inspiron 6000

- Intel Pentium M 1,73Ghz
- 15.4" TFT WSXGA+ 1680x1050dpi
- 512 MB DDR2 RAM 400Mhz
- ATI MOBILITYTM RADEON® X300 128 MB DDR PCI ExpressTM x16 Graphics
- 80GB Ultra ATA 100 trdi disk
- DVD+/- RW 8X enota Dual Layer
- Intel® PRO/Wireless 2200 Internal Wireless (802.11b/g)
- 56k V.92 modem + 10/100 NIC UTP, Bluetooth, SD Card reader, Firewire , 4-USB 2.0,
- Flash Memory Slot, VGA, S-VIDEO

+Cena vključuje programski paket Microsoft Windows XP Home in Norton Internet Security

299.900,00 SIT

cena z DDV 359.880,00 SIT

GRATIS NYLON TORBICA DELL

DELL Inspiron 9300

- Intel Centrino 1.86 Ghz, 2M L2cache
- 17" TFT WUXGA + aktivna matrika
- 512 MB DDR RAM 333Mhz
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 6800 Go, PCI-Express x16
- 80GB Ultra ATA 100 trdi disk 5400
- DVD+/- RW 8x enota Dual Layer
- Vgrajen 56k V.92 modem + 10/100 TrueMobile 2200 WLAN 802.11 b/g
- Dell TrueMobile 300
- Bluetooth Module

459.000,00 SIT

cena z DDV 550.800,00 SIT

ULTRA LAHEK NOTESNIK 1,14kg

DELL Latitude X1

- Intel Pentium M 733 ULV, 1.1Ghz, 2MB L2 cache, 533Mhz FSB
- 12.1" WXGA display(1280 x 768dpi)
- Intel® Graphics Media Accelerator 900 (GMA 900, up to 128MB shared)
- 256MB DDR2 400MHz
- CD-RW / DVD ROM Combo
- Intel PROWireless 2200 802.11b/g Dell TrueMobile 350 Bluetooth module, IR, 56k modem v.92, 2 X USB 2.0, VGA, 10/100/1000 ETHERNET LAN, Secure Digital memory card slot, CompactFlash card slot, IEEE 1394, Dell D/Bay connector
- MS Windows XP Professional

375.000,00 SIT

cena z DDV 450.000,00 SIT

NUDIMO HITRI KREDIT DO 300.000 SIT

Kličite brezplačno številko 080-18 88

ALLDEA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE d.o.o.

ALLDEA d.o.o. pooblaščeni distributer in sistemski partner DELL inc.

Hacquetova 4, Ljubljana • Telefon: 01/434 71 84 • Telefaks: 01/434 71 83 • Prodaja in tehnična podpora: 080/1888 • E-mail: prodaja@alldea.si • www.alldea.si

www.alldea.si

KAKO SE BO XBOX 360 VKLJUČIL V DIGITALNI DOM?

Ker smo že od nekdaj na smrt zaljubljeni v igre, v uredništvu *PCF* resno razmišljamo, da bi za božič zapravili kup denarja za super konzolo

Zdaj že vsi poznate osnove Xboxa 360 – tri simetrična IBM-jeva jedra, ki tečejo pri 3,2GHz, 500MHz ATI-jev grafični procesor, en teraflop žvečenja številk in sama surova moč. Vsak plastični kvadratni centimeter te naprave kriči, da gre za super-konzolo, veliko vprašanje pa je, če se jo splača prednaročiti.

DIGITALNI SPREMLJEVALEC?

Kljub vsestranski prilagodljivosti računalnika je Xbox 360 v več pogledih boljši od vašega PC-ja. Je namreč znatno cenejši, trijedrna arhitektura pa brez težav porazi vsak enojedrni čip Pentium 4 in Athlon 64 iz modernih namiznih računalnikov. Namesto da bi se trudil zamenjati PC, pa je bil Xbox 360 ustvarjen kot dodatek zanj. Pri tem igra glavno vlogo vzporeden razvoj za Xbox in Windows, saj se igre za Xbox že zdaj razvijajo z aplikacijami za PC, in sicer Visual Studio 2005 in Direct3D 9.0.

Microsoft budno spremlja tudi razvijajoči se trg naprav za digitalni dom. Xbox 360 že zdaj zna zajemati CD-je in se povezovati z iPodi, PSP-ji in vsemi sortami naprav na vodilu USB. Konzolo je mogoče povezati tudi z računalnikom z Windows XP za zajem fotografij in glasbe, integrirana tehnologija Media Center Extender pa mu dovoljuje izmenjavo posnetih TV oddaj s PC-jem, na katerem je nameščen Windows Media Center Edition.

PC je bil vedno v zavidljivem položaju v domu in stoji v samem jedru današnjih tehnoloških trendov, a je še vedno preveč kompleksen in glasen za uporabo v dnevni sobi. Xbox 360 torej obljublja, da bo idealen digitalni spremljevalec – Robin vašemu računalniškemu Batmanu.

Ali se vam torej splača prednaročiti Xbox 360? Na veliko vprašanj še vedno nimamo odgovorov. Kako dejansko poteka povezovanje z računalnikom? Ali bo kdaj na voljo nadgradnja na pogon HD DVD? Ali bo Xbox 360 znal predvajati DivX-e? Počakajmo torej do drugega decembra in do takrat ne izgubljajmo upanja. **PCF**

Od konzole do digitalnega vozlišča

Prvi Xbox je bil v osnovi sistem, zasnovan na Pentiumu III s posebej prirejenim grafičnim čipom GeForce 3, Xbox 360 pa popolnoma izkorišča najnovejše tehnološke dosežke. Medtem ko Intel in AMD počasi predstavljata nove enojedrne procesorje za PC, predstavlja večjedrna arhitektura Xboxa 360 pogled v prihodnost računalništva.

Z Xboxom 360 ima Microsoft priložnost, da postane ta konzola ključni del domačega omrežja. Ker je blagoslovljen z mrežno kartico, bo Xbox 360 mogoče priključiti na omrežni usmerjevalnik in povezati s storitvijo Xbox Live preko širokopasovne povezave. Pri Microsoftu načrtujejo tudi izdajo vmesnika za brezžično povezavo po standardu 802.11g, in sicer na vodilu USB, tako da bo Xbox 360 mogoče vključiti tudi v brezžično omrežje.

Brezžična povezava po standardu 802.11g vsekakor zadostuje za pretočne vsebine, na primer slike ali glasbo, a se bo precej namučila pri sesanju televizijskega signala s PC-ja Windows Media Center. Zato bo klasična povezava precej boljša.

Nadgradite življenje

Hekanje diska

Cenejši Core Xbox 360 (ki bo stal svojih 75 tisočakov) ne bo imel trdega diska. Ker bo cena diska verjetno okoli 36 tisočakov (in disk boste potrebovali za igranje originalnih iger za Xbox), se bo verjetno bolj splačalo kupiti poln paket za slabih 100 tisočakov. Trdi disk je zasnovan na Seagatovem LD25, 2,5-palčnem 20GB disku za notesnike. Gre za majhen, hladen in tih disk, Seagate pa bo proizvajal tudi 30GB in 40GB izvedbi. J. Allard, guru za Xbox, pravi, da bo diske v 360 mogoče "servisirati doma". Upamo, da to pomeni, da bo 20GB diske mogoče enostavno zamenjati, če bo slučajno zmanjkalo prostora.

Hej, kaj pa HD DVD?!

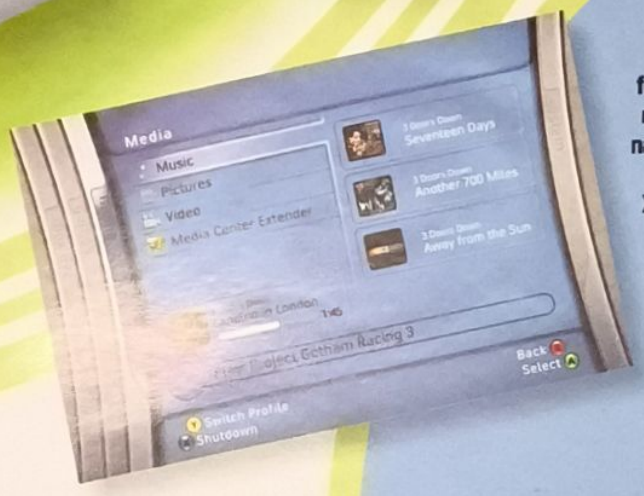
Pri Sonyju so povedali, da bo Blu-ray pomembna novost PlayStationa 3, Xbox 360 pa bo moral preživeti z 12x pogonom DVD-ROM, ki je še vedno odlična naprava in podpira celo serijo formatov. Odločitvi za tak pogon je verjetno botrovala cena. Predvideva se, da bo cena PlayStationa 3 na račun pogona Blu-ray višja za vsaj 20 tisočakov, pri Sonyju pa že zdaj pravijo, da bo PS3 izdelek višjega cenovnega razreda. Ali torej obstaja možnost, da bo Microsoft naslednje leto predstavil model Xboxa 360 s pogonom HD DVD? Možnost seveda obstaja, vsi uporabniki, ki bodo Xbox z DVD-ROM-om kupili že novembra letos, pa je ne bodo ravno toplo pozdravili. HD še ni velik problem za Microsoft. Glede na to, da HDTV-ja pri nas še ni in da tudi ni v načrtih za bližnjo prihodnost, se s tem nima smisla ubadati. Glede na to, da je Toshiba napovedala proizvodnjo predvajalnikov HD-DVD že za letošnje leto in da vojni med formatoma HD-DVD in Blu-ray ni videti konca, zveni vgradnja pogonov DVD v Xbox 360 kot prav modra izbira.

Nore ločljivosti?

Najnižja ločljivost naslovov za Xbox 360 bo 1.280 x 720, znana tudi kot 720p. Cenejši sistem Core pa bo imel samo kompozitni kabel, ki bo znižal izhodno ločljivost videa na 480p za obstoječe televizije. V celotnem paketu pa bo tudi veliko kvalitetnejši komponentni video kabel. Ker večina malce starejših televizijskih sprejemnikov nima komponentnega video vhoda, pri Microsoftu načrtujejo tudi prodajo ločenega kabla VGA HDAV (Xbox 360 nima priključka DVI), s katerim bo mogoče predvajati signal v ločljivosti 720p in 1080i kar na vseh združljivih monitorjih.

Povezljivost in združljivost

Vmesnik Xboxa 360, Dashboard, je razdeljen v več različnih "rezil". Gre za učinkovito zložene menije, ki pokrivajo Xbox Live, igre, multimedijo in sistemske funkcije. Najbolj zanimiva možnost Xboxa 360 je povezljivost z računalnikom, a Microsoft še ni izdal nobenih podrobnosti o tem, kako bi naj takšna povezava potekala. Potrdili niso niti tega, katere vrste datotek bodo podprte. MP3, WMA in JPEG so samoumevne, isto velja tudi za formata WMV in DVR-MS (format Media Centra). Verjamemo, da je omejevanje Xboxa na Microsoftu prijazne formate več kot mikavna, a bi bili po našem mnenju pri Microsoftu nori, če ne bi ponudili tudi podpore za druge formate. Povezljivost z iPodom kaže na združljivost z AAC, kaj pa je z DivX-om? Ali bodo na Xbox Live kmalu na voljo dekodirniki ali vtičniki drugih proizvajalcev? Marketinški načrt za Xbox 360, ki je pred kratkim pricurljal na internet pravi tudi, da bo preko vmesnika za brezžično mrežno povezavo mogoče pretakati "slike in glasbo z računalnika z Windows XP ter posnete televizijske oddaje, filme in video z računalnika z Windows XP Media Center". Ali to pomeni, da z računalnika z Windows XP ne bo mogoče pretočiti videa? Omejevanje povezljivosti bo seveda dobra odskočna deska za povečanje prodaje Media Centra, bo pa omejilo funkcionalnost Xboxa za 99% za vse uporabnike, ki tega sistema nimajo.



Radeon X1800

Na kratko...

Razkrit ATI-jev R520

Vmesnik	PCI Express
Cevovodi za obdelavo pikslov	16
Enote vertekst	8
Frekvenca jedra	650MHz (bo potrjena)
Grafični pomnilnik	512MB GDDR3, 1,6GHz (bo potrjeno), 256-bitni vmesnik
Število tranzistorjev	320 milijonov
Proizvodna tehnologija	90nm
Strojna podpora za DirectX	DX9.0c, SM3
Ostalo	Združljiv s CrossFire, simultano renderiranje HDR in podpora za glajenje robov

X1800 je konc... tukaj. Se je splačalo tako dolgo čakati?

EKSKLUZIVNO!

Déjà JOUÉ?

Radeon X1800XT je velik, nabildan in pošasten. Zveni znano? Prvi preberite, kaj mislimo o najhitrejši grafični kartici vseh časov

Pripravite se na R520. Gre za popolnoma nov grafični procesor s predelano in blazno dobro arhitekturo 3D renderiranja, vrtoglave frekvence jedra in pomnilnika ter najnaprednejšo proizvodno tehnologijo, kar smo jih kdaj videli v računalniški grafiki. To je silicijevo srce, ki bije v prsih Radeona X1800XT, ATI-jevega najnovejšega in najboljšega grafičnega nabora. In ta se pripravlja, da bo trenutnemu svetovnemu prvaku v težki kategoriji, samemu GeForceu 7800 GTX, zabil nogo v mednožje.

Hej, počakajte malo! Se vam ne zdi, da ta zgodba zveni znano? Seveda. Pravljice o rekordnih frekvencah, inovativna 3D arhitektura in tona majcenih tranzistorjev – vse to smo slišali pred nekaj leti, ob izidu nekega drugega grafičnega procesorja, konkretneje za nVidiin GeForce FX5800 Ultra. Podobnosti pa je še več. Oba giganta sta s tema čipoma prvič poskušala proizvesti grafični procesor, ki bi bil zmožen polnega 32-bitnega senčenja pikslov. In oba procesorja imata manj cevovodov za obdelavo pikslov kot njuna neposredna konkurenta. In obema je uspelo zamuditi napovedan rok izdaje za

CENTER PROJEKCIJE

EP729

Ločljivost: 1024×768 (XGA)
Svetilnost: 1600 lumnov
Kontrast: 2200:1
Teža: 1kg

LESTRA d.o.o. Prevale 7, 1236 Trzin, tel.: 01/ 563 60 62, info@lestra.si, www.lestra.si

“R520 se pripravlja, da bo GeForceu 7800 GTX, zabil nogo v mednožje”

cel kilometer, temu pa so sledile špekulacije o težavah s proizvodnim procesom in z doseganjem želenih frekvenc. nVidia je potrebovala celi dve leti, da si je opomogla od katastrofe s serijo GeForce FX. Vemo, da je kruto sploh razmišljati o tem, a nas vseeno zanima, če bo Radeon X1800XT ATI-jev FX...

ŠE EN FX?

V to močno dvomimo. Priznamo, da je R520 prepozno prišel na zabavo s Shader Model 3 (SM3). Sodeč po ljudeh iz posla, je bil prvi silicijev kolaček z R520, ki je prišel iz tovarne ATI-jevega tajvanskega partnerja TSMC, izdelan že novembra 2004. Če bi od tistega trenutka vse potekalo po načrtih, bi igralci z globokimi denarnicami Radeone X1800XT uporabljali že junija letos. V tem času pa fantje pri nVidii niso počivali in so s tem zaslužili cel kup denarja na trgu grafičnih kartic visokega razreda, seveda z modelom 7800 GTX.

Prav všeč nam je bilo, da so bili pri ATI-ju iskreni in so priznali, da imajo z Radeonom X1800 težave. R520 je imel cel kup težav, vključno z uhajanjem elektronov, zaradi katerega so morali procesor kar nekajkrat pošteno predelati. Jim je pa uspelo, tako da čip dosega frekvence, višje od 600MHz.

ATI je tudi enako odkrit, ko je govora o številu cevovodov za obdelavo pikslov. 16 cevi je vrgel na mizo in nVidio izzval na dvoboj. In zdaj je čas, da vam predstavimo vse dobrote R520. Če poenostavimo: gre za grafični procesor s 16 cevovodi za obdelavo pikslov in osmimi enotami verteks, ki brenčijo pri 650MHz (v času zaključka redakcije dejanske frekvence še niso bile znane, a bodo verjetno nižje). Ko to primerjamo s 7800 GTX, ki ima 24 cevovodov za obdelavo pikslov in teče pri 430MHz, ugotovimo, da je razlika med možnostmi zapolnjevanja pri obeh karticah samo 1%. Za vmesno hrambo pa skrbi kar 512MB 1,26ns pomnilnika GDDR3, ki ima frekvenco kar 1,6GHz. Seveda je to prvi ATI-jev grafični procesor s polno strojno podporo za Microsoftov DirectX 9.0c in vedno pomembnejšim standardom Shader Model 3, za povrh pa obljublja še stalno 32-bitno natančnost.

Če povzamemo, lahko trdimo, da gre za najkompleksnejši grafični procesor doslej. Ima kar 320 milijonov tranzistorjev, torej svojih 15 milijonov več kot GeForce 7800 GTX. To je pomembna informacija, saj je R520 na prvi pogled zelo podoben še enemu nVidiinemu grafičnemu procesorju, ki sliši na ime GeForce 6800 Ultra. Oba imata 16 cevovodov in podpirata SM3 in 32-bitno natančnost senčenja pikslov. Le da ima R520 100 milijonov tranzistorjev več.

Jasno je, da se znotraj R520 dogaja nekaj resnično strašljivega. A kaj točno je to? No, ta

Neverjetne možnosti

Kaj lahko pričakujete od X1800

Vodja ATI-jeve raziskovalne ekipe, Raja Koduri, kaže R520 uredništvu *PCF*.

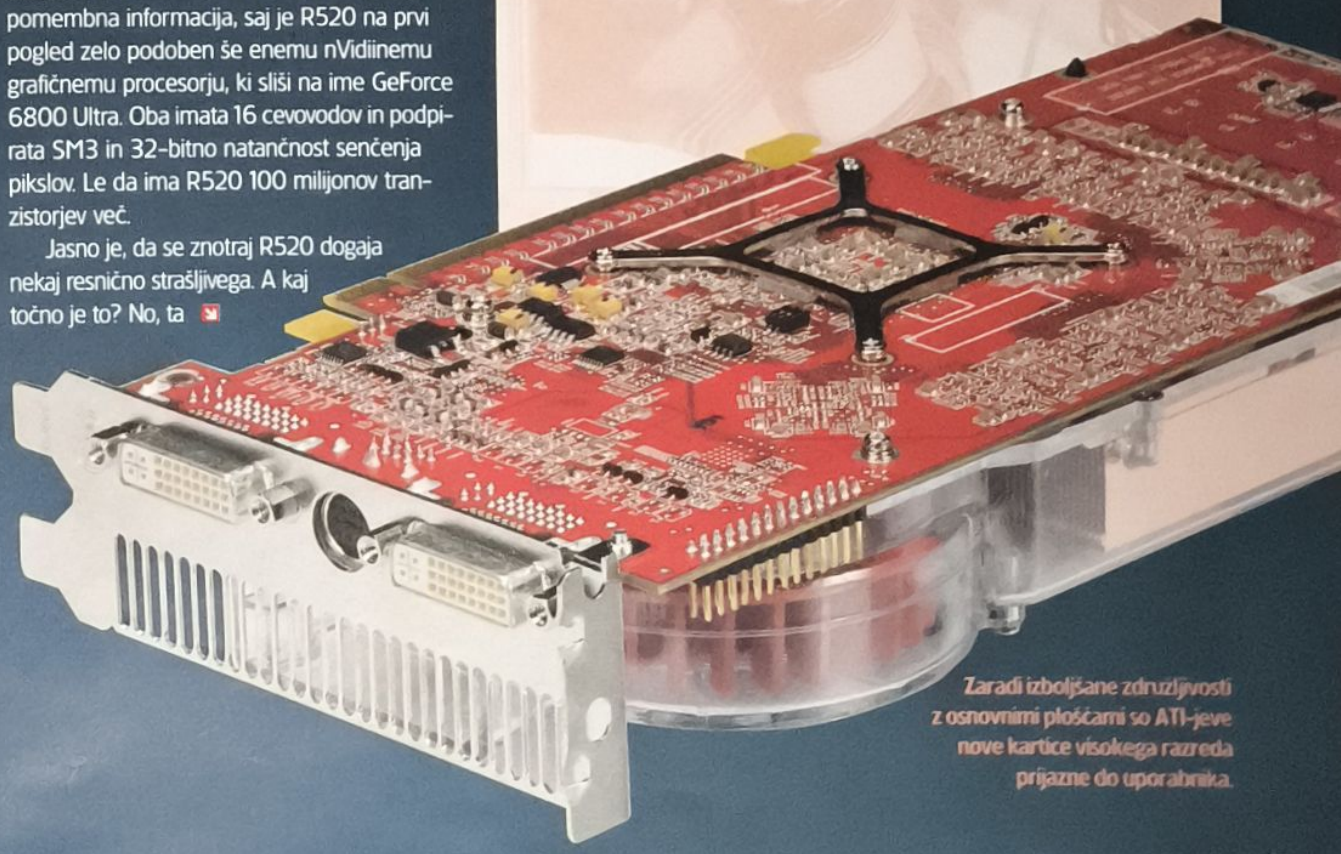
Neverjetne stopnje renderiranja so samoumevne s to grafično kartico visokega razreda. Mnogi pa pogosto spregledajo druge plati zmogljivosti. A ne tokrat.

Poleg popolnoma novega pogona za 3D renderiranje ima Radeon X1800XT tudi popolnoma predelan pogon za prikazovanje slike, imenovan Avivo. Najbolj impresivna lastnost Aviva je 10-bitna (na komponento) kvaliteta grafičnega izhoda. Če se vam to zdi samo čudno nakladanje, vedite tole: obstoječe grafične kartice za domače računalnike so omejene na osem bitov na komponento, kar pomeni na 16,7 milijonov barv, ki jih znajo prikazati zasloni LCD (ki so sami po sebi 8-bitne naprave). Avivo pa bo zagotavljal prikaz 1,07 milijarde barv. To trenutno podpira le peščica monitorjev LCD, kot so na primer Applovi monitorji Cinema Display. Glede na to, da se bo podpora 10-bitnim grafičnim izhodom le še širila, pa obstaja možnost, da bo R520 s tem in možnostmi renderiranja HDR postal absolutni prvak.

Druga pomembna možnost Aviva pa je strojno pospeševanje za novi video kodek H.264. Ta kodek bo privzet za Blu-ray in HD-DVD, kot tudi za evropsko satelitsko oddajanje visoko-ločljivostnih vsebin, kar pomeni, da je H.264 dejansko prihodnost visoko-ločljivostnega videa. R520 podpira pretok videa do kar 40 megabitov v sekundi, kar je veliko več kot predvidenih 15 do 20 megabitov pri tekmecu, nVidiini tehnologiji PureVideo.

K temu dodajte še cel kup dodatnih možnosti, kot je dvojni video overlay za boljše predvajanje videa na več monitorjih in dvoja vrata Dual-Link DVI, ki podpirata ločljivosti do 2.560 x 1.600, pa vam je verjetno jasno, da gre za noro grafično kartico.

Za konec nas pa seveda zanima, kaj bo s CrossFire, ATI-jevo tehnologijo uporabe dveh grafičnih kartic hkrati, ki tekmuje z nVidiino rešitvijo SLI. Radeon X1800XT bo seveda podpiral konfiguracije CrossFire, a žal le z obstoječim “združevalnim” čipom, kot pri Radeonih X800 in X850. Žal pa zato, ker bo takšna konfiguracija zahtevala uporabo posebne kartice, na kateri bo ta čip. Zdaj, ko je nVidia z novo serijo gonilnikov Forceware omogočila kombinacije kartic različnih proizvajalcev, je težko trditi, da SLI ni do uporabnika najbolj prijazen način združevanja grafičnih kartic.



Zaradi izboljšane združljivosti z osnovnimi ploščami so ATI-jeve nove kartice visokega razreda prijazne do uporabnika.

Družinski zaklad

R520 je samo začetek, saj prihaja cela nova generacija ATI-jevih čipov

Če lahko, nam dovolite, da se malce pohvalimo. Napovedali smo namreč, da bo R520 čip s 16 cevovodi za obdelavo pikslov. Zavzeti bralci *PCF* pa se boste spomnili tudi tega, da smo napovedovali novo ATI-jevo družino grafičnih procesorjev s podporo za Shader Model 3 in bo zasnovana na 90nm proizvodnem procesu. Gre pa za RV530, čip srednjega razreda, in R580, čip ultra-visokega razreda. Napovedali smo, da bo RV530 najverjetneje čip s štirimi cevovodi za obdelavo pikslov, namesto z dvanajstimi, kot so mnogi predvidevali. Kakšna je torej resnica? No, RV530, znan tudi kot Radeon X1600, bo imel samo štiri enote ROP (Render output), torej bo lahko izpljunil samo štiri piksle v enem ciklu. Bo pa imel tri jedra za senčenje pikslov, vsako s štirimi cevovodi za obdelavo, kot jih ima R520. Teoretične zmogljivosti X1600 torej ne bodo presegle ene četrtine zmogljivosti X1800XT, bo pa zmogel tri četrt zmogljivosti senčenja. X1600 bo znal tudi kombinirati renderiranje HDR z glajenjem robov, kot zna R520. Glede na to, da same zmogljivosti stopajo v ozadje in da postaja HDR prihodnost iger, ATI igra na karto, da je omejeno število tranzistorjev na čipih srednjega razreda bolje zaposliti za kvaliteto pikslov kot pa za surovo izhodno moč.

O R580 pa pri ATI-ju ne želijo ničesar povedati. Mi pa vztrajamo pri naših predvidevanjih. Namesto da bi se igračkali s frekvencami, bodo raje predstavili popolnoma nov čip, ki bo imel še več tranzistorjev in dodatne enote za senčenje pikslov.

grafični procesor je prvi čisto nov procesor, odkar je ATI predstavil Radeona 9700 Pro. Vsak naslednji čip, vključno z X800 in X850, je bil namreč nova izvedba starega čipa 9700, ki so imeli po dva ali več četverčkov cevovodov za obdelavo pikslov in po štiri integrirane enote verteks. Slabost tega je neučinkovitost - medtem ko ima en četverček eno neizkoriščeno enoto za teksture, zna biti drugi zabit z zahtevami za vzorčenje tekstur.

JEDRA IN NITI

Pri R520 pa ni tako – če je verjeti fantom pri ATI-ju, gre za prvi večjedrni ultra-nitni grafični procesor na svetu. Raja Koduri, ATI-jeva vrhovna tehnična glavca, pravi: "Oddaljili smo se od tradicionalnega pristopa k razvoju grafičnih procesorjev, ki je vključeval enostavno povečevanje števila cevovodov. Namesto tega smo znatno izboljšali zmogljivosti procesorja s posebno enoto za razporejanje samega procesiranja. Ta veliko učinkoviteje razdeljuje delo med različnimi procesnimi enotami."

> "Izjemne novosti, zanimiv nov pristop in najverjetneje najhitrejša grafična kartica doslej"

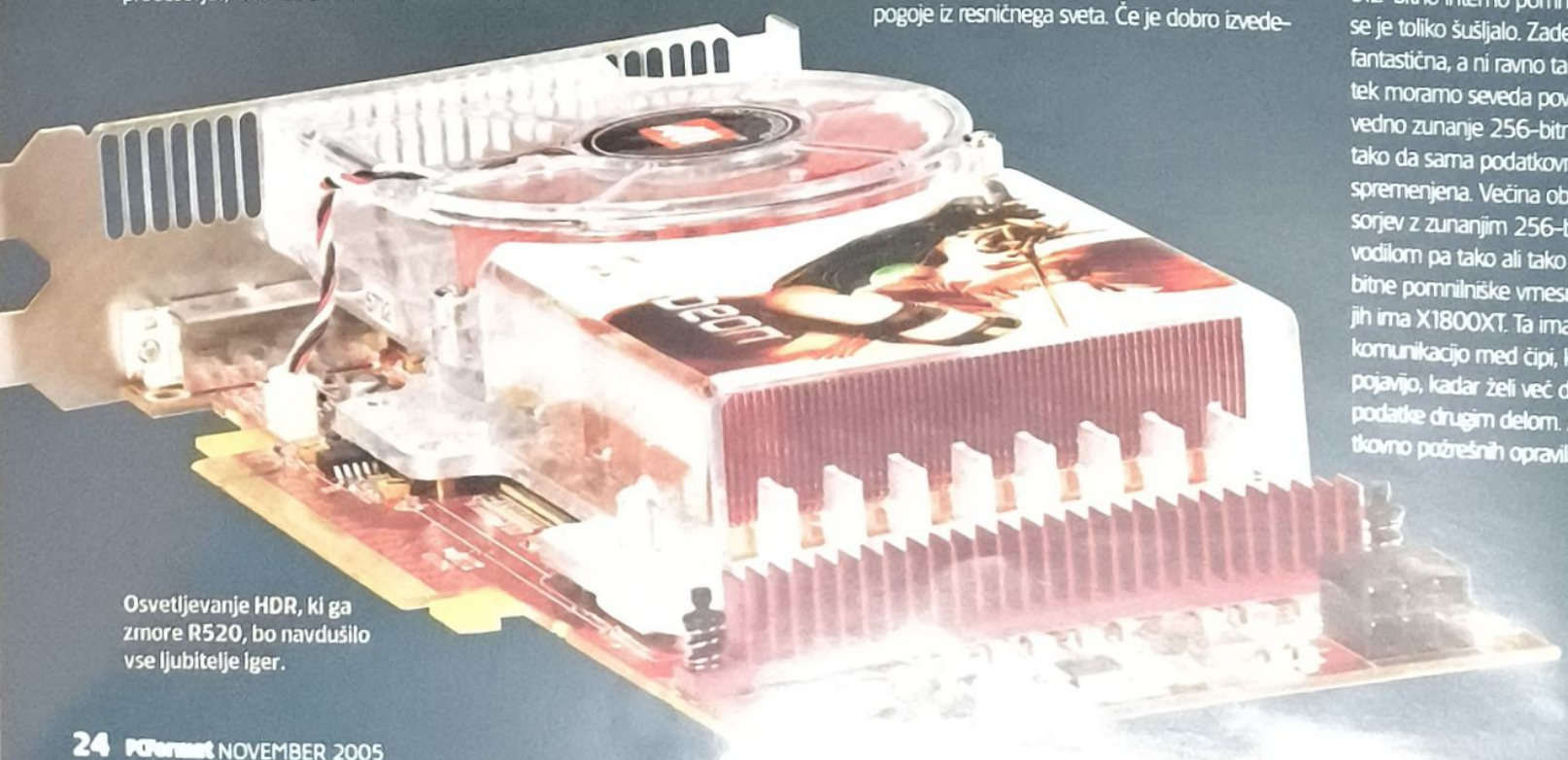
Da bi razumeli, kako R520 obdeluje piksle, se boste morali otresti ideje o ločenih cevovodih za obdelavo pikslov. Čeprav so temu namenjeni procesorji še vedno združeni v skupine po štiri, so enote za obdelavo tekstur in izhodne enote "razdružene". To pomeni, da so vzorčenje tekstur in izhodne zmogljivosti na zahtevo porazdeljene po vseh cevovodih za obdelavo pikslov. R520 ima torej neke vrste nabor fragmentnih procesorjev, enot za obdelavo tekstur in splošne registre, ki so združeni v "ultra-nitni razdeljevalni procesor" in vsi tečejo pri praktično najvišjih zmogljivostih. Ideja je enostavna: vse je zasnovano tako, da so vsi viri procesorja čim pogosteje kar najbolje izkoriščeni. Kaj pa je s tistim "večjedrnim procesorjem"? Nam se zdi to samo marketinško nakladanje, ki ga bomo ATI-ju trenutno odpustili. Reveži so očitno precej obupani in si želijo posredovati idejo, da so dosedanji cevovodi zgodovina, zamenjali pa so jih ločeni procesni nabori.

X1800 je menda prvi večjedrni ultra-nitni grafični procesor.

NAZAJ K OSNOVAM

Tako bi lahko na hitro povzeli R520, nov čip pa je še dodatno izboljšan na kar nekaj področjih. Verjetno najbolj pomembna novost je renderiranje HDR (High Dynamic Range). Slednje je namreč izjemno zanimivo za razvijalce iger, saj zna oponašati neverjetne kontraste in svetlobne pogoje iz resničnega sveta. Če je dobro izvedeno, igri doda energijo, življenje in realizem, ki preprosto poteptajo konvencionalno računalniško grafiko. Še bolj pomembna informacija pa je ATI-jeva trditev, da bo Radeon X1800XT prva kartica, ki bo znala nanašati glajenje robov na sceno, ki bo renderirana z osvetljevanjem HDR. Če je to res, gre za noro možnost, ki lahko R520 zavihti na sam prestol grafičnih kartic, čeprav sama surova moč kartice ne bo presegla zmogljivosti 7800 GTX. In čeprav zadnje novice o podpori hkratnemu glajenju robov in HDR na vsej novi strojni opremi s podporo za DX9, ki curljajo iz Valve Software o novem pogonu Source Engine očitno še bolj zapletajo zadevo, jih je bolje ignorirati. Če je verjeti našim virom iz Valva, je njihova implemetacija HRD bolj "srednji" dinamični razpon kot visoki.

Zadnji pomemben del uganke R520 pa je 512-bitno interno pomnilniško vodilo, o katerem se je toliko šušljalo. Zadeva je na papirju seveda fantastična, a ni ravno takšna, kot se zdi. Za začetek moramo seveda povedati, da ima R520 še vedno zunanje 256-bitni pomnilniški vmesnik, tako da sama podatkovna širina pomnilnika ni spremenjena. Večina obstoječih grafičnih procesorjev z zunanjim 256-bitnim pomnilniškim vodilom pa tako ali tako že ima notranje 512-bitne pomnilniške vmesnike. A ti niso takšni, kot jih ima X1800XT. Ta ima namreč izboljšano komunikacijo med čipi, ki zmanjša zastoje, ki se pojavijo, kadar želi več delov čipa posredovati podatke drugim delom. ATI pravi, da bo pri podatkovno požrešnih opravilih, kot je nanašanje



Osvetljevanje HDR, ki ga zmore R520, bo navdušilo vse ljubitelje iger.

OD BLIZU Radeon X1800XT

Cevovodi
Pozabite na govorice: Radeon X1800XT je kartica s 16 cevovodi. Na račun najvišjih frekvenc doslej in čisto nove ultra-nitne tehnologije pa obljublja rekordne zmogljivosti.

Vroč veter
R520 je prvi grafični procesor za osebne računalnike, izdelan v 90nm proizvodnem procesu. K temu prištejte še frekvenco jedra, ki presega 600MHz, in rezultat je vroč mlinček za piksle z zajetnim ventilatorjem. Ni pa niti malo podoben GeForceu FX5800, res ni.

Pomnilniška gora
Za razliko predhodnih kartic s 512MB pomnilnika ta kartica ni smešna. Pomnilnik ima neverjetno frekvenco 1,6GHz in novi interni pomnilniški vmesnik, tako da se je podpora za kvaliteto tekstur početverila. Rezultat? Boleče ostra slika.

Dinamični duet
Podpora za Shader Model 3 je že stara ideja (nVidia ima čipe, ki ga podpirajo, že več kot leto dni), je pa R520 prvi grafični procesor, ki lahko nanaša glajenje robov na sliko, ki je bila renderirana z osvetljevanjem HRD. Slika je zato preprosto neverjetna.

glajenja robov pri ločljivostih 1.600 x 1.200 in višjih, novo vodilo zagotovilo zmogljivosti, ki bodo tudi do 30% višje. Če k temu dodate prednost pred 7800GTX, z 1,6GHz grafičnim pomnilnikom, pa lahko stavite, da bo Radeon X1800XT najboljša izbira za vse, ki želijo igre poganjati pri izjemno visokih ločljivostih.

POANTA

Kartica bo očitno 1,5-krat zmogljivejša od Radeona X850XT v zahtevnih igrah, kot je *Half-Life 2*.

Ne bomo pa sodili, dokler kartice ne bomo sami preizkusili. Če bo ATI-ju uspelo doseči 650MHz frekvenco jedra in 1,6GHz frekvenco pomnilnika, pa smo prepričani, da bo ob izidu X1800XT najhitrejša kartica na trgu. Očitno bo novi Radeon ponujal več, kot lahko ponudi katerakoli samostojna kartica, vključno s HDR in glajenjem robov. Edino, kar nas skrbi, je to, da zna biti kartica odvisna od visokih frekvenc. Nizka poraba in odvajanje toplote pri karticah X800 in X850 sta verjetno stvar preteklosti:

Nič AGP?
V teoriji bi lahko ATI brez težav uporabil premostitveni čip Rialto, da bi izdelal različico Radeona X1800 za vodilo AGP, v praksi pa se fantom verjetno ne bo ljubilo – trg za grafične kartice visokega razreda na vodilu AGP preprosto ni dovolj velik.

Radeon X1800XT bo velika pošast z velikanskim ventilatorjem. Ne bo pa ATI-jev FX.

SKLEP

Izjemne novosti, zanimiv nov pristop in najverjetneje najhitrejša kartica doslej... nVidia pa ima prav gotovo še kakšno kartico GeForce 7800 Ultra v rokavu. PCT

Zelo prenosno.

Zelo LEO.

LEO SMARTBOOK 8900P
MONITOR: 15", 1024 X 768
OSN. PLOŠČA INTEL 855GME/ICH4M
PROC. INTEL PENTIUM MOBILE 1.7 GHZ
SPOMINSKI MODUL DDR 512MB
GRAF. INTEGRIRANA NA OSN. PLOŠČI
OPTIČNA ENOTA DVD+/-RW 16X DL
TRDI DISK 80GB 5400 RPM
FAX MODEM V.90 56K
MREŽNA KARTICA 10/100-BASED T
BATERIJA LI-ION
KARTIČNI PRIKLJUČEK: PC CARD TYPE II
ZUNANJI PRIKLJUČKI: 4xUSB 2.0, 1xVGA, 1xTV-OUT, 1xLINE-OUT, 1xMIC-IN
DIMENZIJE: 326x277x22~36 MM
TEŽA: 2,6KG
225.990

LEO SMARTBOOK 2100C
MONITOR: 15", 1024 X 768
OSN. PLOŠČA INTEL 855GME/ICH4M
PROC. INTEL PENTIUM MOBILE 1.7 GHZ
SPOMINSKI MODUL DDR 512MB
GRAF. ATI MOBILITY RADEON 9700 64
OPTIČNA ENOTA DVD+/-RW 16X DL
TRDI DISK 80GB 5400 RPM
FAX MODEM V.90 56K
MREŽNA KARTICA 10/100-BASED T
BATERIJA LI-ION
KARTIČNI PRIKLJUČEK: PC CARD TYPE II
ZUNANJI PRIKLJUČKI: 4xUSB 2.0, 1xVGA, 1xTV-OUT, 1xLINE-OUT, 1xMIC-IN
DIMENZIJE: 328x268x24~30 MM
TEŽA: 2,4KG
255.990

LEO SMARTBOOK 2600SHX
MONITOR: 15", 1400 X 1050
OSN. PLOŠČA INTEL 915GME/ICH4M
PROC. INTEL PENTIUM MOBILE 1.7 GHZ
SPOMINSKI MODUL DDR2 1GB
GRAF. ATI MOBILITY RADEON X700 128
OPTIČNA ENOTA DVD+/-RW 16X DL
TRDI DISK 80GB 5400 RPM
FAX MODEM V.90 56K
MREŽNA KARTICA 10/100-BASED T
BATERIJA LI-ION
KARTIČNI PRIKLJUČEK: PC CARD TYPE II
ZUNANJI PRIKLJUČKI: 4xUSB 2.0, 1xVGA, 1xTV-OUT, 1xLINE-OUT, 1xMIC-IN, 1xFIREWIRE, 1xČITALEC SD KARTIC
DIMENZIJE: 328x268x19,4~27,4 MM
TEŽA: 2,49KG
285.990

centrino MOBILE TECHNOLOGY · GRAPHICS BY ATI · RW DVD+ReWritable · WiFi OPCIJSKO

Cene so v $IT, vključujejo DDV in veljajo ob plačilu z gotovino.
* 2 letna garancija velja ob enkratnem dopolnilu 10.000 SIT.

NAKUP DO 24 OBROKOV + 2 LETNA GARANCIJA* + MOŽNOST NADGRADNJE + SERVIS

CHIP LEO
CHIP D.O.O., MESTNI TRG 4
PE UL. HEROJA STANETA 4, 3310 ŽALEC
TEL: 03 712 12 00, FAX: 03 712 12 20
E-POŠTA: PRODAJA@CHIP.SI - WWW.CHIP.SI

PONUDBA MESECA !

ZVOK PODZEMLJA

Ste lastnik predvajalnika MP3, a pogrešate dobre stare čase radia? Mi imamo rešitev za vas!

Konec programskega radia se nezadržno bliža. Tiranija urnikov in strukturiranih režimov predvajanja bo, zahvaljujoč paketu nove programske opreme in stalnih internetnih povezav, kmalu stvar preteklosti. Zadeva se imenuje se podcasting in je na dobri poti, da bo usodno spremenila svet zvočne zabave.

Podcast je preprosto digitalni zvok, ki ga lahko predvajate na vsakem predvajalniku MP3, ne le na iPodu. Na vašem trdem disku se znajde s pomočjo specializiranega programa, omogoča pa ga kombinacija dveh že obstoječih tehnologij, in sicer Bittorrenta in sporočil RSS. Ko se na internetu pojavi nova vrsta podcasta, se ta samodejno prenese na vaš računalnik in nato sinhronizira z vašim predvajalnikom. Ko boste naslednjič zapustili stanovanje, bo podcast že na vašem seznamu predvajanja. Čarobno.

Zmeraj bolj prefinjeni pa postajajo tudi podcasterji. Pionirji v svoje programe vnašajo profesionalizem, medtem ko velika medijska podjetja, vključno z BBC-jem, z novim medijem šele eksperimentirajo. Najboljše, kar vam ponuja internet, boste našli na spodnjih spletnih naslovih. Uživajte! **PCF**

Novi spletni zvoki

Odkrijte izvrstno glasbo na spletu

1. Beyond Jazz **www.beyondjazz.net**
Kul mladina ne posluša "prijaznega" starega jazza. Posluša nu-jazz, stari. V bistvu je podoben starim zadevam, le da vsebuje več elektronike, več nenavadnih ritmov in več funka. Pošteno dozo si priskrbite tukaj.

2. Celeb Heaven **www.celebrityvinylheaven.com**
David Hasselhof: opozorilo za vse nas. Znanim osebnostim ne bi smelo biti dovoljeno igranje kitare, kot dokazujejo primeri tukaj.

3. Indie Podcasting **www.indiepodcasting.com**
Indie Podcasting se specializira za najnovejše zvoke neodvisnih umetnikov. Je vzletna steza za nove in vzhajajoče zvezde, ki ponuja zanimiv izbor redkih skladb.

4. The Outhouse **grant8la.libsyn.com**
Country glasba je preživela svojo i-ha-ha mladost, polno ploskanja po bokih in oponašanja ježe v sedlu. Outhouse vam prinaša novi hrup s prizorišča Alt.Country.

5. The Raven Blues **www.bfbs2.com/rnb.html**
Enourna seja bluesa in bluegrassa v živo, z glasbo gostujočih umetnikov z vsega sveta. Grobo, a poslušljivo.

6. Tracks Up The Tree **upthetree.com**
Neodvisna glasbena brozga iz New Yorka. Šale in nesmiselne norčije se lahko vlečejo, zato pa je izbira glasbe vrhunska.

7. The Sounds In My Head **www.thesoundsinmyhead.com**
Ta stran zbira redke single pozabljenih glasbenikov in vam tako daje možnost, da jih znova slišite.

8. AcidPlanet **www.acidplanet.com/podcasts**
AcidPlanet gosti več kot 100.000 skladb "potencialnih" rock zvezdnikov, ki nimajo pogodbe z nobeno založbo. Nedavno so vpeljali dnevni podcast z izborom najboljših novih skladb.

9. Insomnia Radio **www.insomniaradio.net**
Insomnia ponosno trdi, da njen program nima dodatkov RIAA. Kar v daljši različici pomeni hrešče kitarski hrup neznanih skupin.

10. Why Me **www.paintthesky.org/whyme.html**
Del privlačnosti podcastov se skriva v njihovi intimnosti – Why Me je tako intimen, kot je le mogoče: vso glasbo predvajata gostitelja, Jessica in Seth, ali njuni družini in prijatelji.

Zvoki za pot

Radio brez zoprnih delov

1. Vinyl Music **vinylpodcast.com**
Gostitelj Cody predvaja glasbo s svoje zbirke starih plošč, ki jih je nabral po boljših tržnicah in trgovinah z rabljeno robo.

2. Dig Music **www.podcastbunker.com/Podcast/Podcast_Picks/Dig_podcast**
Predvajalni seznami Dig Music so polni najboljše glasbe iz Avstralije in Nove Zelandije, ki je tudi zelo kakovostna.

3. Coverville **www.coverville.com**
Coverville je ravnokar proslavljal svoj stoti program – preživel je tako, da se je izogibal kršitvam avtorskih pravic in predvajal samo izvrstne predelave radijskih uspešnic.

4. Still In My Pyjamas **stillinmypajamas.libsyn.com**
Glasba, izbrana za tista dolga jutra, ko slačenje pižame predstavlja prevelik napor.

5. Tartan Podcast **tartanpodcast.libsyn.com**
Podcasterji zmeraj iščejo način, po katerem bi se ločili od drugih – Tartan izstopa v tem, da je "edini škotski podcast". Predvajana glasba ni zaščitena z avtorskimi pravicami.

6. Rock And Roll Geek Show **rockandrollgeek.podshow.com**
Za častilce metala. Poleg predvajanja širokega izbora glasbe lahko poslušate tudi intervjuje z znanimi glasbeniki.

7. Mostly Tunes **www.podcastdirectory.com/podcasts/index.php?iid=604**
Predvajalni seznam, ki se ponavlja vsake pol ure, brez vsakega nadležnega blebetanja.

8. C64 Takeaway **www.podcastalley.com/podcast_details.php?pod_id=4994**
Podcast C64 predvaja glasbo iz legendarnih iger in "remikse" skladb, ki so dobile navdih pri C64.

9. Speechless **composerplanet.com/speechless/index.html**
Zakaj bi besedila bila v napoto dobri melodiji? Speechless zbira instrumentalno glasbo z vsega sveta.

10. iROK **irokradio.com**
Ta storitev iz Oklahome predvaja lokalne neodvisne glasbenike in promovira prihodnje koncerte. Res je – živimo v globalni vasi.

Kateri odjemalec?

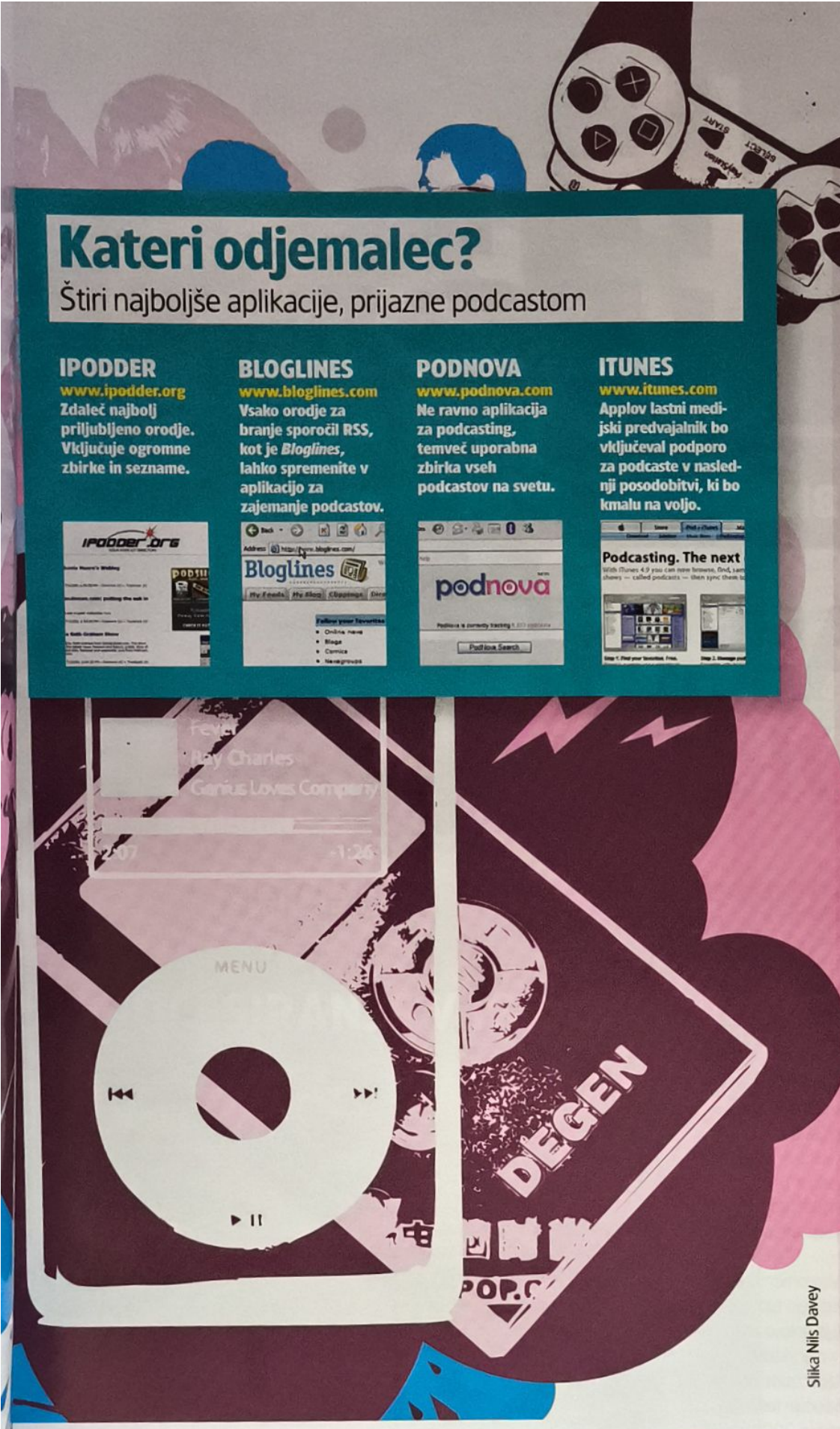
Štiri najboljše aplikacije, prijazne podcastom

IPODDER
www.ipodder.org
Zdaleč najbolj priljubljeno orodje. Vključuje ogromne zbirke in sezname.

BLOGLINES
www.bloglines.com
Vsako orodje za branje sporočil RSS, kot je *Bloglines*, lahko spremenite v aplikacijo za zajemanje podcastov.

PODNOVA
www.podnova.com
Ne ravno aplikacija za podcasting, temveč uporabna zbirka vseh podcastov na svetu.

ITUNES
www.itunes.com
Applov lastni medijski predvajalnik bo vključeval podporo za podcaste v naslednji posodobitvi, ki bo kmalu na voljo.



Slika Nils Davey

Radijski klepet

Ne manjkajo niti pogovorni radijski podcasti

1. Sound of Young America **www.podcastbunker.com/Podcast/Podcast_Picks/The_Sound_of_Young_America**
Uravnotežena mera med predvajanjem inteligentne komedije in razprav o umetnosti z nekaterimi slavnimi gosti in intervjuji. Zadnji oddaji so se priključili The Specials.

2. In Our Time
www.bbc.co.uk/radio4/history/inourtime/inourtime.shtml
Del priljubljenega BBC-jevega programa Radio 4. Gre za razprave o filozofiji in umetnosti, zato zraven prinesite možgane.

3. Today Programme **www.bbc.co.uk/radio4/today**
Zaenkrat še ne morete dobiti celotnega programa Today v obliki podcasta, medtem pa BBC kot brezplačno dosegljiv podcast izdaja tedenski intervju. Politika v žepni izdaji.

4. Documentary Archive **news.bbc.co.uk/1/hi/programmes/documentary_archive/default.stm**
Arhivi BBC-ja so zlata jama vsebin. Kot del preizkusnega digitalnega prenosa iz interneta izdaja korporacija radijske dokumentarce kot podcaste – vsak teden novega. Teme se gibljejo od podganje nadloge v Mozambiku do južnoafriške tržne politike.

5. Go Digital
news.bbc.co.uk/2/hi/technology/1478157.stm
BBC-jev najbolj priljubljeni digitalni program z novicami je na razpolago tudi v obliki podcasta. Go Digital pokriva tematiko vpliva naprav in tehnologije na ves svet, ponuja pa tudi intervjuje z vodji te industrije.

6. Jonasland radio **www.jonas.si/radio/**
Tudi v Sloveniji so nekateri že začeli izkoriščati novo tehnologijo. Popularni Jonas Žnidaršič, denimo. Namesto podcast uporablja izraz "poddaja", da ne boste izgubljeni.

7. Mark Kermode Film Reviews
www.bbc.co.uk/fivelive/entertainment/kermode.shtml
Morda se z njegovim mnenjem ne boste zmeraj strinjali, kljub vsemu pa je trenutno najbolj zabaven filmski kritik. Njegove ocene filmov na Radiu 5 so naložene tedensko.

8. Engadget Podcast **podcasts.engadget.com/**
Ta podcast se ukvarja z napravami in tehnologijo. Voditelji so polni znanja, vendar pa posvečajo nekoliko preveč časa klevetanju velikih medijev in razvijalcev programske opreme.

9. Quirks and Quarks
radio.cbc.ca/programs/quirks
Ta serija kanadskega CBC-ja se ukvarja z najnovejšimi odkritji v fiziki, raziskovanju vesolja in napredkom v medicini. Prej je bila na razpolago le kot radijska oddaja.

10. The Radio Adventures of Doctor Floyd
www.doctorfloyd.com
Doctor Floyd je norčavi, čudaški popotnik po prostoru in času, poln čudovite domišljije, skozi zgodovino pa išče artefakte, ki bi jih lahko prodal preko eBaya. Gre za družinsko komedijo, ki si zasluži širše občinstvo.

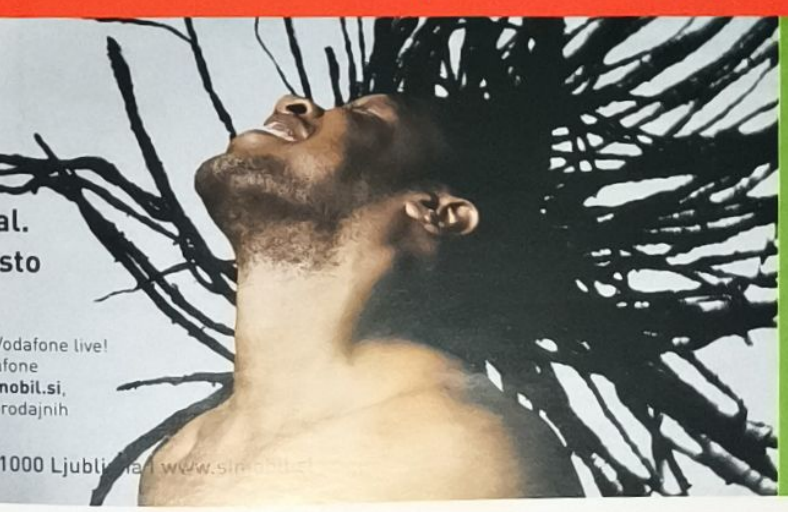
vodafone live!™ brezplačno surfanje podaljšano do konca leta 2005

Čas ni denar.

Brezplačno in povsem brez omejitev pregleduj portal. Na Vodafone live! plačaš le tisto melodijo, ki si jo zares želiš.

Brezplačen GPRS dostop in brkljanje po portalu Vodafone live! v Sloveniji velja za vse uporabnike Si.mobil - Vodafone do 31. 12. 2005. Dodatne informacije na: **www.simobil.si**, brezplačni telefonski številki **080 40 40 40** in na prodajnih mestih Si.mobil - Vodafone.

Si.mobil d.d., Šmartinska cesta 134b, SI-1000 Ljubljana, www.simobil.si



Melodije:
Polifonična melodija **Sylvain feat. Ursyna: If I fell In Love** iz našega novega TV-oglasa je tvoja za samo 250 SIT.

Preveri, katere vsebine podpira tvoj telefon!
Cena že vključuje DDV.

Ujemi svet

si.mobil
vodafone

vrhunci razvoja #5

RAZKRIVAMO NAJSODOBNEJŠO TEHNOLOGIJO

FIZIKALNI PROCESORJI

Raziskali smo, ali lahko poseben čip, namenjen fizikalnim izračunom, pomeni naslednji skok v realizmu iger in ugotovili naslednje

Hladna vojna na področju računalniške grafike med podjetjema nVidia in ATI ne kaže nobenega znaka, da bi se nagnila na eno od sprtih strani. Zato pa se v vojni za ljubitelje iger morda odpira povsem nova fronta. Grafične kartice se ukvarjajo z renderiranjem vseh vidnih površin določene scene v igri, a to ni edini faktor pri ustvarjanju realističnih 3D svetov. Objekti znotraj teh svetov se morajo tudi premikati, tako kot se premikajo v resničnem življenju. Velik del tega se nanaša na natančno upoštevanje osnovnih zakonov fizike in to lahko dodobra zaposli procesor.

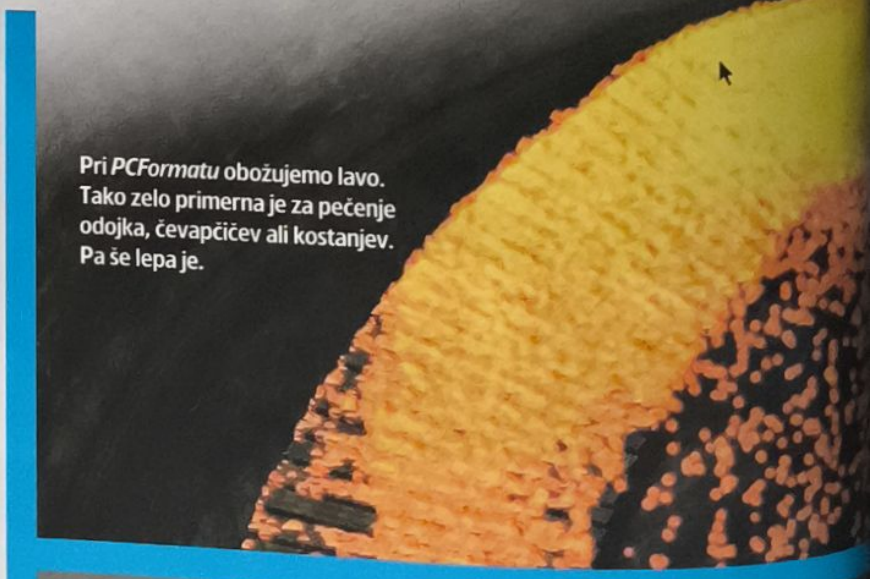
Simuliranje fizike je že nekaj časa pomemben del 3D animacije. Vsi pomembnejši paketi za modeliranje in animacijo, kot je recimo *3ds Max*, že leta vključujejo tudi specializirane fizikalne pogone. In slednji zdaj že vdirajo v svet iger. Najbolj je gotovo znan fizikalni pogon Havoc (**www.havoc.com**), ki je zadolžen za realizem v marsikateri uspešni igri, vključno s *Half-Life 2*, *Medal of Honor: Pacific Assault*, *Full Spectrum Warrior*, *Painkiller* in *Halo 2*. Stranski rezultat tega je, da podjetje Futuremark vključuje teste realno-časovnega obvladovanja fizike v svoje programe *3DMark* že od različice 2001 naprej, testi pa temeljijo ravno na pogonu Havoc.

Trenutno se z vsemi s fiziko povezanimi izračuni v realnem času ubada sam procesor. A ravno tako, kot je bil to pred leti slučaj pri renderiranju grafike, splošni registri glavnega procesorja niso več najbolj primerni za ta posel. Veliko hitrejše delovanje bi dosegli z uporabo vezja, posvečenega zgolj fiziki, ki bi imelo že vgrajene rutine za specifične fizikalne izračune. Tukaj stopi na sceno fizikalna procesna enota ali Physics Processing Unit (PPU). Pionir tega področja je podjetje AGEIA, ki je že predstavilo prvo enoto PPU, ki procesiranje fizike odvzame glavnemu procesorju in znatno pospeši delovanje navideznega sveta.

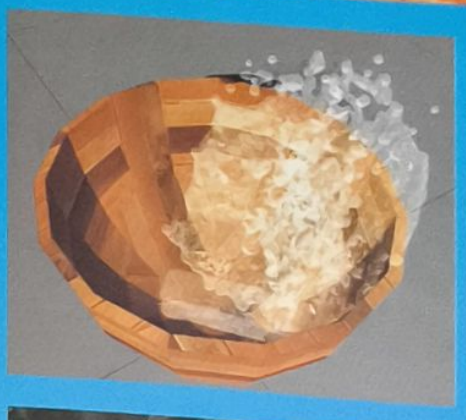
POSPEŠEVALEC DELCEV

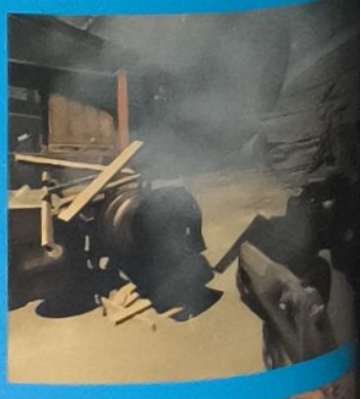
Prvi PPU podjetja AGEIA se imenuje PhysX. Podjetje trdi, da bo zadeva veliko hitrejša pri obdelavi fizikalnih zakonov kot katerikoli procesor. Kot primer uporabimo simulacijo zemeljskega plazu. Pri AGEIA pravijo, da lahko celo dvojedrni procesor obvlada samo 800-1.000 padajočih objektov. Demonstracija enote PhysX pa je pokazala, da z lahkoto obdela do 4.200 objektov, pri AGEIA celo trdijo, da bo ta številka narasla na 32.000 objektov, ko bodo enkrat rešene vse težave s časovnim usklajevanjem gonilnikov.

Take vrste simulacija vključuje dinamiko togih teles in zaznavanje trkov, vendar je to še vedno samo majhen del vseh stvari, ki bi jih PPU lahko obvladal. Ob izidu bo PhysX



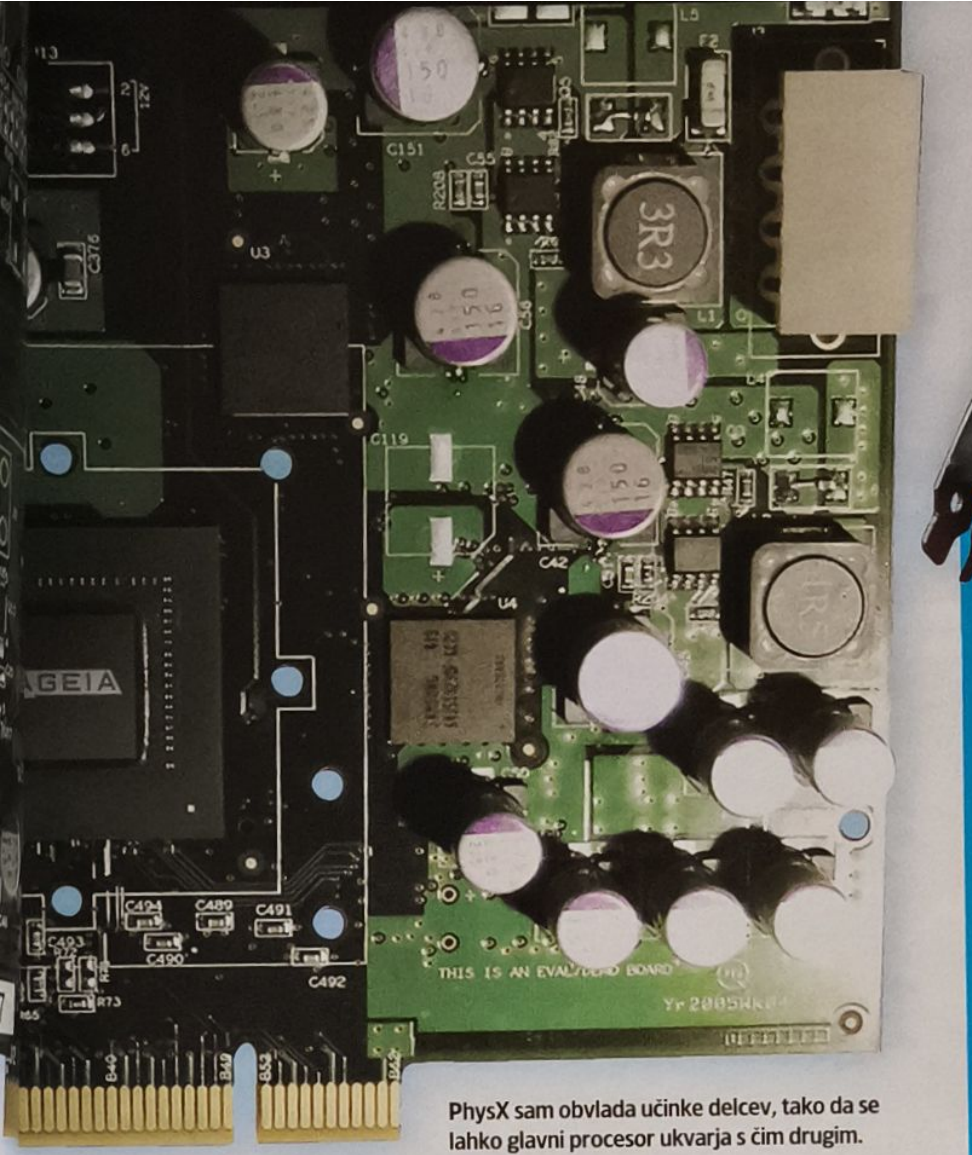
Pri *PCFormatu* obožujemo lavo. Tako zelo primerna je za pečenje odojka, čevapčičev ali kostanjev. Pa še lepa je.





Grafični učinki, kot je to pretakanje vode znotraj posode, bodo neznansko bolj realistični s fizikalnimi procesorji.

Bi vam bil všeč svet v igri, kjer bi vse reagiralo na vaš dotik in kjer vse lahko razbijete? S PPU bi to lahko bila (navidezna) resničnost.



PhysX sam obvlada učinke delcev, tako da se lahko glavni procesor ukvarja s čim drugim.

Asus bo izdal kartico, ki bo temeljila na čipu PhysX podjetja AGEIA, že konec tega leta.

znal izračunavati tudi dinamiko tekočin, temelječih na delcih, s čimer bomo dobili veliko bolj realistično obnašanje vode in denimo lave. Gonilniki, ki bodo prišli v bližnji prihodnosti, bodo dodali še nekaj sposobnosti. Te bodo vključevale med drugim še dinamiko mehkih teles in simulacijo dlak in tkanin. Dinamika mehkih teles bi z lahkoto simulirala želatinasta bitja – se kdo morda spomni bitja, imenovanega Ochre Jelly v *Dungeons and Dragons*?

Trenutno se igre s stvarmi, kot so lasje in oblačila, ne ubadajo pretirano in jih lepo obravnavajo kot dele geometrije objekta. PhysX pa bi lahko s seboj prinesel stvari, kot so v vetru plapolajoči lasje, realistično zagrinjanje zaves in vsa podobna interakcija z okolico, katere fizikalnega vidika trenutni procesorji preprosto ne zmorejo simulirati. Analiza končnega števila elementov bo uvedla avtomobilske odbijače, ki se ob trku realistično nagubajo, zaradi univerzalnega zaznavanja trkov pa bo celoten svet takoj zelo odziven. Zelo dolgo smo se igralci iger spraševali, zakaj je en zaboj mogoče premikati, drugega pa ne, in zakaj velike večine okolice ni mogoče uničiti. S PPU bodo zadeve čez noč postale drugačne. Ena izmed fizikalnih demonstracij podjetja AGEIA vključuje velik hangar, nabit z različnimi objekti, ki jih lahko po želji premetavate naokoli in jih tudi uničujete, če vam niso všeč.

KUP SILICIJA

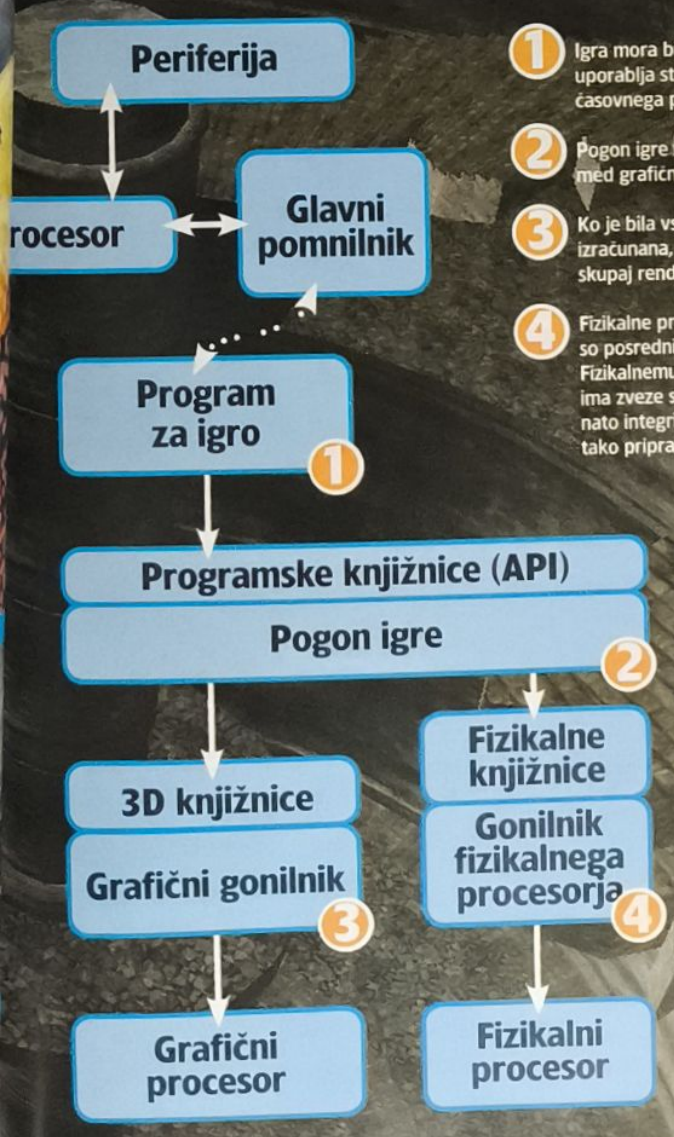
PhysX pa ni samo demonstracija nove tehnologije. Asus je že napovedal, da bo postal eden vodilnih praktičnih podpornikov te tehnologije. Asusove kartice bodo temeljile na čipu PhysX s 125 milijoni tranzistorjev (približno toliko jih ima denimo Pentium 4 Prescott) in izdelanim v 130nm proizvodnem procesu. Sam čip bo s površino 182mm2 kar obilen, požrl pa bo okoli 20W energije in potreboval dodatno napajanje. Kartica bo imela kar 128MB pomnilnika GDDR3, kar je primerljivo z grafičnimi karticami srednjega razreda. Rezultat tega bo tudi podobna cena, ki je trenutno ocenjena nekje med 50 in 60 tisočakov. Na tržišču naj bi se kartica znašla že konec tega leta.

Novemu čipu je zapriseglo podporo tudi nekaj velikih naslovov iz sveta iger, med katerimi so najbolj opazni *Rise of Nations: Rise of Legends* podjetja Microsoft, Ubisoftov *Ghost Recon 3, City of Villains* podjetja NC Soft in Atarijev *Path of Neo*. Epic je izbral middleware NovodeX podjetja AGEIA pri razvoju pogona *Unreal 3*. Pri AGEIA trdijo, da je trenutno v razvoju še 29 iger, ki se bodo naslanjale na njihovo tehnologijo, katerih naslovov pa še ne morejo izdati.

V trenutku nastajanja tega teksta je podjetje AGEIA na tržišču PPU popolnoma samo in o morebitni konkurenci ni niti kakšnega šušljanja. Vendar pa je nekaj gotovo – kakor hitro bo PPU postal pomemben del računalnika za igre, bodo tudi ostali želeli jesti iz tega kotla. Teoretično bi bilo mogoče procesiranje fizike v prihodnosti vgraditi na same grafične kartice. Težko si predstavljamo, da bi prišlo do igričarske revolucije, ne da bi se v akcijo resno vmešali podjetji ATI in nVidia.

Čeprav trenutno čip zaganja samo aplikacije, namenjene demonstraciji, pa ima PPU gotovo potencial, da v zelo kratkem času korenito spremeni igričarsko sceno. Če/ko bo nova tehnologija enkrat končno dobila krila, svetovi v igrah ne bodo več manjši, zelo omejeni prostori, ampak bodo postali navidezna interaktivna igrišča, o katerih smo vedno sanjali. PCF

PROCESIRANJE V IGRAH



1. Igra mora biti programirana tako, da uporablja strojno pospeševanje realnočasovnega procesiranja fizike.
2. Pogon igre razdeli breme grafike in fizike med grafični in fizikalni procesor.
3. Ko je bila vsa fizika scene enkrat izračunana, lahko grafična kartica vse skupaj renderira na običajen način.
4. Fizikalne programske knjižnice in gonilniki so posredniki med pogonom igre in PPU. Fizikalnemu procesorju pošljejo vse, kar ima zveze s fiziko, in dobljene rezultate nato integrirajo nazaj v svet igre, ki je tako pripravljen na renderiranje.

NASLEDNJI MESEC
EKSPRESNE KARTICE
HITRE IN PREPROSTE NADGRADNJE NOTESNIKOV POSTAJAJO RESNIČNOST. PREBERITE VEČ V NASLEDNJI ŠTEVILKI.

Popolnivodič

Številka 2 v prodaji pri vašem prodajalcu časopisov

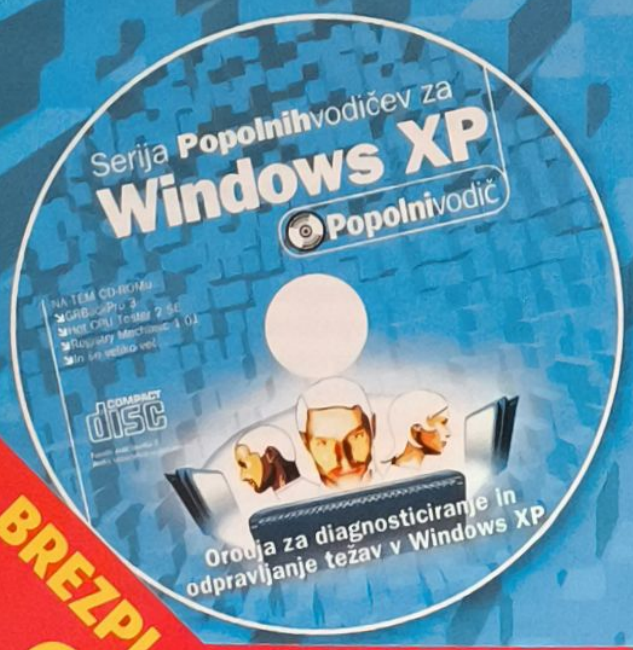
BODITE LASTNA TEHNIČNA PODPORA

KNJIGA + CD 1250 SIT

VSEBINA

→ 116 strani vodičev za odpravljanje težav v Windows XP:

- strojna oprema
- programska oprema
- internet
- zvok in slika
- dodatna pomoč
- in še veliko več v skupno enajstih poglavjih



BREZPLAČEN CD

Brezplačen CD-ROM Preizkusite celotne različice programov, popravite osebni računalnik in arhivirajte podatke na njem – v vrednosti 20.000

Serija Popolnih vodičev za...

Windows XP

Popolnivodič

Bodite lastna tehnična podpora!

Diagnosticirajte in odpravite vse težave v Windows XP

116 strani plus CD-ROM s pomembnimi orodji!

Odpravljanje težav | Sporočila o napakah | Težave z internetom | Napake v strojni opremi

Popolnivodič / 1250 SIT
ISSN 1854-2778

Vsa orodja za diagnosticiranje in odpravljanje težav v Windows XP • 3 celotni programi v vrednosti 20.000 SIT • Zbirka brezplačnih programov za nadzor nad delovanjem računalnika in še veliko več...

NADGRADNJE

Moram priznati, da že nekaj časa razmišljam o nadgradnji računalnika. Zvesti mlinček je v tej podobi z mano že dobri dve leti in kar presenetilo me je, da sem zdržal toliko časa, ne da bi karkoli zamenjal. Svoj čas je vsak pogrešljiv tolar odromal v roke trgovcem z računalniško opremo, danes pa...hmm, le kam odide celotna plača? Kakor koli že, sredi poletja sem sklenil, da bo čas prehoda. Nabavil sem lepo grafično kartico ATI Radeon X800 XL, seveda PCI-E, nato pa začel ribariti za ploščo in procesor. Sredi preskušanja zadev pa me nekdo vpraša, zakaj sploh potrebujem zmogljivejši računalnik. Odvrnil sem nekaj nepomembnega, globoko v meni pa se je postavilo vprašanje, ali resnično potrebujem zmogljivejši sistem. Nakar sem ugotovil, da za igranje *UT*, pisanje člankov, gledanje filmov in uživanja na *Hidden Worlds* nadgradnje sploh ne potrebujem...

Err...kdo kupi čisto novo grafično kartico X800 XL?

Pomnilnik DDR2

Ker si nekdo mora vse zapomniti... **str.32**

PCFormat-ovi strokovnjaki

ANDREJ POTOČNIK
Po superstestu procesorjev se je odločil, da svojega še ne bo zamenjal. Sprašujemo se pa, zakaj se je tako slinil ob vsakem X2...

UROŠ JAUŠOVEC
Naš rezidenčni modifikator se je tokrat igral z vodnimi hlajenjem in nas spravljal ob živce, ko je okoli računalnikov premetaval kozarce z vodo.

BARBARA BANOVIČ
Po dolgih letih se je odločila, da bo šla malo v planine, kar se je klavrno končalo z zvitim gležnjem. Gora res ni nora, saj veste...

ALJOŠA HANCMAN
Ubogemu Aljoši je zmanjkalo testnih telefonov, tako da bo po dolgem času očitno moral kakšnega celo kupiti. Sočustvujemo...

TOMAŽ KOTNIK
Ko je izvedel, da pride *Quake 4*, je takoj nabrusil grafično kartico, a je očitno uporabil napačen smirkov papir, ker lahko igra samo še *Quake1*

PETER JEŽOVNIK
Nov Panasonicov fotoaparat ga je tako zasvojil, da smo morali uporabiti odpirač za konzerve in kar precej mila, da smo ga ločili od nove igrače.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
20-49% Zametki ideje, ampak vseeno slabo
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki p veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja

v tej številki

str.32 Test pomnilnika DDR2
str.34 X850 XT CrossFire
str.35 E Photomaker
str.35 Grelec za skodelice/ vozlišče USB
str.35 USB Maseger
str.35 Computer-On-a-Stick
str.36 HP Photosmart 8250
str.36 Acer Ferrari F4000
str.37 JVC Everio GZ-MG20
str.38 Razer Copperhead
str.38 Gigabyte 3D Galaxy
str.39 Panasonic DMC FZ-30
str.39 Qtek S110
str.40 Akasa ALLinONE
str.40 Sony Vaio
str.40 Powercolor X800 GT
str.41 Microsoft Digital Image 2006 Suite

533MHz pomnilnik DDR2

Zmogljivosti DDR2 končno dosegajo zmogljivosti pomnilnika DDR400, težava pa je v tem, da se je težko odločiti za prave module. Pri *PCFormatu* vam bomo izdatno pomagali...

Predvidevali bi, da bi nova tehnologija pomnilniškim modulom omogočila višje zmogljivosti. Z DDR2 ni tako. Ta vrsta pomnilnika je bila sprva draga kot pesjan, težko jo je bilo dobiti, v primerjavi s takrat zadnjo generacijo pomnilnika DDR pa je bila prav bedna. Pomnilniška tehnologija, ki jo je Intel posvojil za svoje procesorje na podnožju 775 je bila torej na dobri poti, da postane drugi Rambus. Na srečo pa so predstavniki industrije pobrali svoje čipe, se spravili nazaj na delo in prvotni standard 400MHz DDR2 nadgradili na 533MHz.

To je bil vsekakor korak v pravo smer, po isti poti pa koraka predstavitev 667MHz pomnilniških modulov, je pa višanje frekvence samo ena od težav tega pomnilnika. Največja pomanjkljivost v zmogljivostih DDR2 v primerjavi z DDR so višje latence, saj so imeli prvi moduli latenco CAS celo pet (dva pri DDR400). Latenca je čas (v urnih ciklih), ki ga modul potrebuje za odziv na ukaz, gre pa za najpomembnejšo latenco pri pomnilniku.

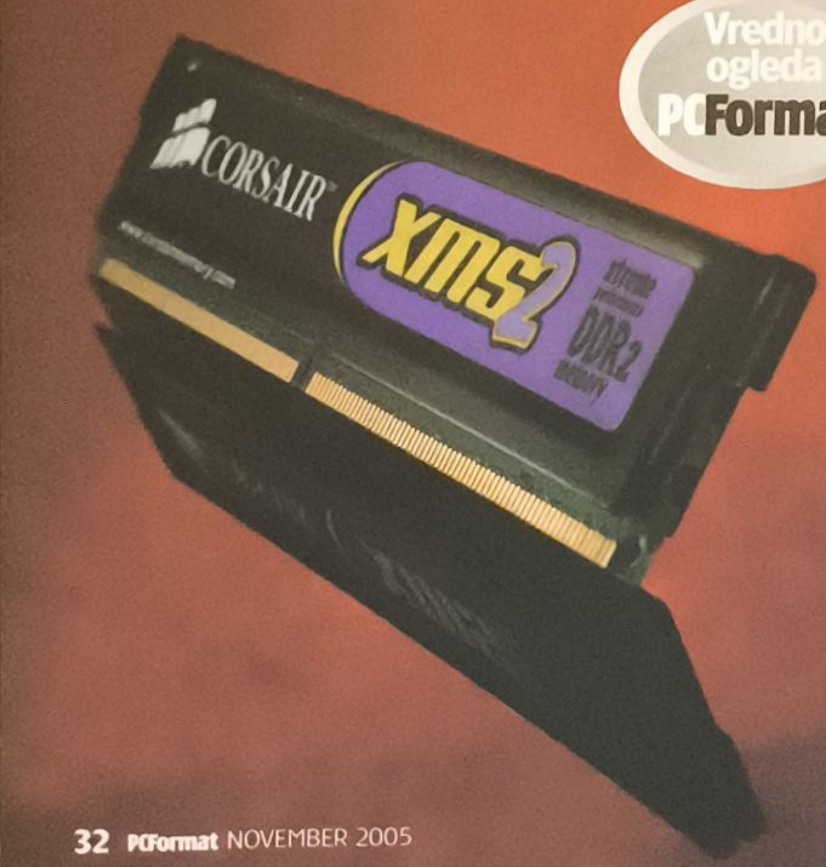
Če vam ni čisto jasno, o čem govorimo, naj samo povemo, da je module bolje poganjati pri nižjih frekvencah in nižjih latencah kot pri višjih latencah in norih frekvencah. Če bi radi preverili, kako deluje vaš pomnilnik, uporabite kak program za merjenje zmogljivosti, kot je *SiSoftware Sandra 2005*.

Proizvajalci pomnilniških modulov so uspelo latenco CAS pomnilnika DDR2 precej znižati, zato se zdi prestop na DDR2 bolj privlačen. Če že imate Pentium 4 775 ali če želite nadgraditi na sistem z DDR2, si vsekakor omislite najnovejše, 533MHz module, če želite, da bo vaš sistem deloval dostojno hitro. Berite torej naprej

KAKO SMO TESTIRALI

Vsak modul je bil testiran na osnovni plošči Intel 925X z enojedrnim, 3,8GHz Pentiumom 4 in grafično kartico GeForce 6800GT. Z dvema sintetičnima testoma (*SiSoftware Sandra 2005* in *Lavalys Everest*) smo preverjali latence modulov in dejanske prepustnosti. Oba programa lahko najdete na internetu, tako da lahko testirate tudi svoj pomnilnik.

Za testiranje realne uporabnosti smo uporabili *Doom 3* kot glavni test, smo se pa poigrali še s *3DMark 2003*, *3DMark05* in *Half-Life 2*. Ker so se rezultati slednjih preveč razlikovali in po našem mnenju niso dali prave slike, jih tukaj nismo posebej omenjali.



Vredno ogleda PCFormat

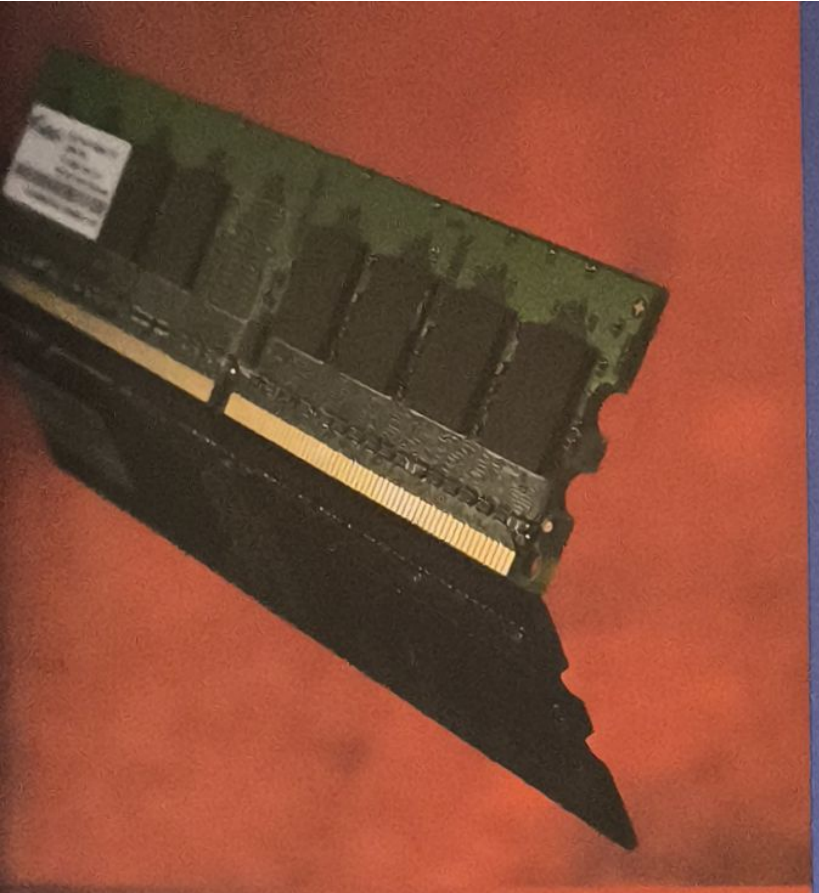
XMS2 CM2X512-4300C3 — 27.000 SIT

Proizvajalec Corsair **Na spletu** www.corsair.com

Pri Corsairju za te module pravijo, da so bili zasnovani za "ekstremne hitrosti", da bi pojasnili, zakaj je cena tako visoka. Frekvenca modula znaša do 538MHz pri latencah 3-3-3-8, kar pomeni, da je vsaj na papirju hitrejši od Kingstonovega pomnilnika. Praksa pokaže enako, saj je modul dal najvišje rezultate v vseh testih, ki smo jih pognali – *Sandra* je pokazala, da je za kar 80MB/s hitrejši od cenovno ugodnejših modulov. V *Doom 3* je s 100,6 slikami v sekundi le malenkostno hitrejši od Kingstonovega modula, a boste za vložen denar verjetno pričakovali najboljše – in to boste s tem modulom tudi dobili. Na voljo je tudi v seriji TwinX, zato vam priporočamo, da si ga omislite v paru (kar boste vsekakor želeli). Škoda le, da hladilnik ni vizualno bolj zanimiv.

Modul 512MB
Časi 533MHz 3-3-3-8
Oblika Enostranski
Hladilnik Aluminij (črn)

86% **PCF pravi...** "Seveda je drag, a boste z njim ogromno pridobili. Postavlja standarde, po katerih sodimo pomnilniške module"



512MB PC4200 Elixir SDRAM 12.000 SIT

Proizvajalec Elixir **Na spletu** www.elixir-memory.com

Staro pravilo pravi: več ko plačate za pomnilnik, hitrejši je. Mogoče gre za pretirano poenostavljanje, a za ta modul z visoko latenco pravilo vsekakor drži. Zanimivo pa je, da so razlike med poceni moduli in moduli "za navdušence" skoraj zanemarljive (v *Doom 3* smo dosegli rezultat 97,1 fps). Ta modul je namreč le za dlako počasnejši od Ballistixa. Če pomislimo, da lahko za ceno enega modula Ballistix dobimo dva Elixirjeva, vam je verjetno jasno, da bodo moduli tega podjetja hitro izginjali s polic.

V SPD sta dve različni latenci za delovanje pri 533MHz, in sicer latenca CAS 5 in 4, kar je nenavadno. Modul je mogoče pripraviti tudi do nekoliko hitrejšega delovanja, kot je navedeno v SPD, kar je natisnjeno tudi na nalepki, in sicer 4-4-4-10.

Modul 512MB
Časi 533MHz 5-4-4-12, 4-4-4-12
Oblika Enostranski
Hladilnik Nima

78% **PCF pravi...** "Dobite točno to, za kar plačate, a za tako malo denarja vseeno ponuja ogromno in je le malenkostno počasnejši od dražjih modelov."

Ballistix 512MB PC2-4200 20.000 SIT

Proizvajalec Crucial **Na spletu** www.crucial.com

Ko smo zagledali aluminijast hladilnik in udarno ime, smo bili prepričani, da bo ta pomnilnik podrl vse zmogljivostne rekorde. Žalostna resnica pa je taka, da se rekorda niti dotakne ne. Crucial je doslej sicer predstavil kar nekaj izjemno hitrih pomnilniških modulov, zaradi stalnih predelav izdelkov pa je na trgu kar nekaj teh počasnejših modulov, katerih visoka cena ne odraža povprečnih zmogljivosti. Ko snamete že tako le pogojno uporaben hladilnik, boste spodaj našli 16 Micronovih čipov na dvostranskem modulu. Kot pri ostalih, SPD tudi pri tem modulu pomnilnik nastavi na delovanje 4-4-4-12, za razliko od drugih modulov znanih proizvajalec pa nam ga ni uspelo pripraviti do stabilnega delovanja pri nižjih nastavitvah. Rezultat tega so seveda precej povprečne zmogljivosti na testih in 97,5 slik v sekundi v *Doom 3* – sicer ni najnižji rezultat na testu, ni pa daleč stran. Od tega pomnilnika smo pričakovali več.

Modul 512MB
Časi 533MHz 4-4-4-12
Oblika Dvostranski
Hladilnik Aluminij (zlate barve)

52% **PCF pravi...** "Od tega modula smo pričakovali več, a se ni hotel žogati pri nastavitvah, ki so nižje od privzetih."

HyperX KHX4300D2/512 27.000 SIT

Proizvajalec Kingston **Na spletu** www.kingston.com

Dejstvo, da so pri Kingstonu v ime stlačili številko 4300 namesto 4200 je znak, da gre za zmogljiv pomnilnik, kar bi lahko ugotovili že po ceni. Moduli pa še vedno delujejo pri 533MHz, če ste se mogoče spraševali, kaj je s frekvenco. V BIOS-u pa je čase mogoče nastaviti celo na 3-3-3-10, kar je prav impresivno. Specifikacija JEDEC še vedno pravi, da so privzete nastavitve SPD še vedno 4-4-4-12, zato bo za višanje zmogljivosti potrebno brskati po BIOS-u.

Po zmogljivostih je med tem modulom in XMS2 le majhna razlika, ga pa Corsair vseeno zasenči. Rezultat v *Sandri* je znašal 3.934MB/s, kar je impresivno, 100 slik v sekundi v *Doom 3* pa še bolj, a je Corsairjev modul le nekoliko hitrejši. In cenejši, če smo čisto natančni.

Modul 512MB
Časi 533MHz 3-3-3-10
Oblika Enostranski
Hladilnik Aluminij (kovinsko moder)

60% **PCF pravi...** "Če postaviš takšno ceno, moraš biti najboljši... in ta modul to ni. Je pa zato hladilnik lepe modre barve."

DRUGA VIOLINA

X850 XT CrossFire

ATI je končno predstavil svoje orožje z dvema karticama. Ali bo lahko CrossFire posekal SLI?

Saj veste, kaj pravijo o lastnikih dveh grafičnih kartic...

Cena Še ni znana **Proizvajalec** ATI **Na spletu** www.ati.com

Svet si lahko končno oddahne. Kljub temu, da je dolgo ležal na tleh ringa, se je ATI končno spet postavil na noge, tik preden je sodnik presodil knockout. Dame in gospodje, v največji grafični bitki vseh časov je ATI končno priznal, da je delo v paru stvar prihodnosti. Pripravite se na spektakel desetletja: CrossFire je končno tukaj.

Prvič smo si ga ogledali v *PCF 41*, ATI-jev sistem z dvema grafičnima karticama pa je komaj zdaj ugledal luč dneva in prišli so prvi računalniki s CrossFire, zato nas seveda zanima, če bodo izpolnili vse obljube. Vabimo vas torej, da se nam pridružite v laboratoriju.

TEŽAVE Z MLINČKI

V testnem računalniku (specifikacije so v podrobnostih) je bil par grafičnih kartic X850 XT. Ena kartica je bila standardna, druga pa je bila izvedba CrossFire, na kateri je bil kompozitni čip, ki se uporablja za integracijo izhoda druge kartice, preden sistem po posebnem kablu izpljune končno sliko. Na videz je stvar nekoliko čudna, a deluje.

Kot pri SLI je zvišanje zmogljivosti dveh kartic v primerjavi z eno odvisno od tega, ali je igra omejena na število grafičnih procesorjev ali ne. Tako smo videli impresivno zvišanje zmogljivosti v grafično zahtevnih testih, kot sta *3DMark95* in *Doom 3*, manj pa v igrah, kot je *Half-Life 2*.

ATI svoje sisteme CorssFire rad primerja s pari kartic GeForce 6800 Ultra, zato smo seveda preizkusili tudi to. Na testih se je pokazalo, da je primerjava vsekakor umestna, po ceni glede na zmogljivosti pa ima ATI prednost – naš testni računalnik bi vas stal svojih 600 tisočakov, a v to ceno prištejte še procesor FX-57 in zvočno kartico X-Fi.

Na splošno bi lahko povedali, da je ATI-jev odgovor na SLI izjemno uspešen, še posebej cenovno. S prihodom kartic s procesorji R520 bodo cene obstoječih grafičnih kartic še dodatno padle, zato vam priporočamo, da z nakupom še malenkost počakate.

Po tehnološki plati pa ima CrossFire nekaj začetnih težav, ki jih bodo pri ATI-ju še morali odpraviti (konec koncev tudi SLI komaj zdaj pošteno dozoreva). Prva težava je v tem, da boste morali kupiti posebno grafično kartico CrossFire Edition, da bi kartici sploh lahko združili, druga pa je ta, da je ločljivost zaslona omejena na 1.600 x 1.200. Prvo težavo bodo najverjetneje rešili z R520, za drugo pa so pri ATI-ju zagotovili, da bo popravljena z Radeoni X1800. Za uporabnike monitorjev LCD to ne bo problem, pristašem katodnih monitorjev pa priporočamo, da vztrajajo pri SLI. **PCF**

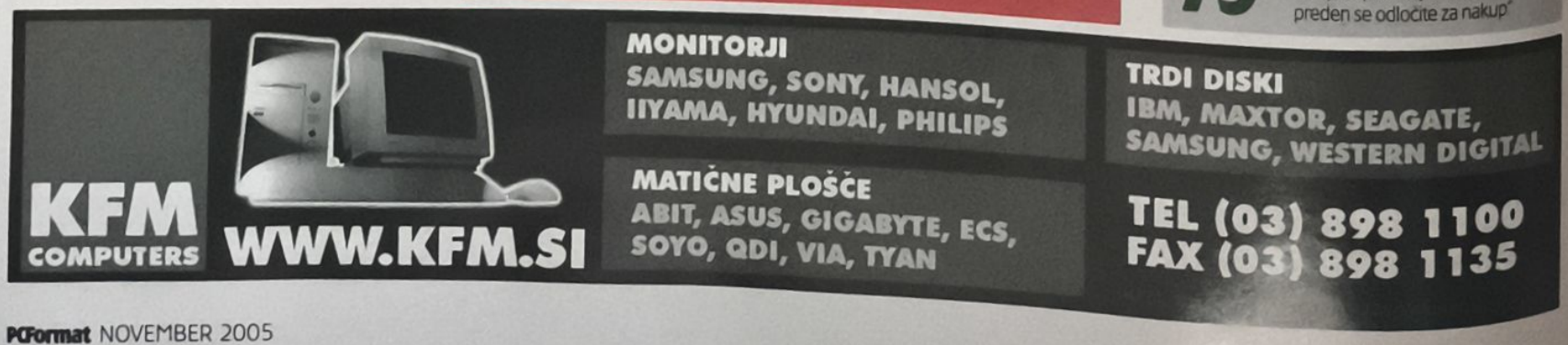
"Zvišane zmogljivosti so vidne v grafično zahtevnih testih, kot je Doom 3"

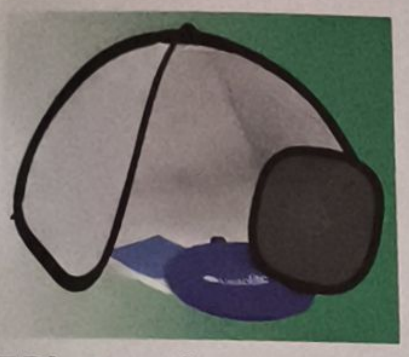
Slike se na monitorju izrisujejo preko posebnega kabla.

MERITVE	3DMARK03	3DMARK05	BATTLE-FIELD 2	DOOM 3	FAR CRY	HALF LIFE 2
X850 XT	12.776	6.021	48	42	54	86
X850 XT CROSSFIRE	21.244	10.680	85	74	72	88

Grafika	ATI Radeon X850 XT CrossFire
Nabor	ATI Radeon 200
Procesor	AMD Athlon 64 FX-57
Pomnilnik	1GB, PC3200 (2x 512MB)
Disk	400GB Western Digital
Optična enota	Sony 16x DVD, 16x DVD±RW DL
Zvok	Creative X-Fi Extreme
OS	Windows XP

79% **PCF pravi...** "CrossFire je tukaj in deluje, a počakajte na R520, preden se odločite za nakup"





E Photomaker

Cena 17.500 SIT **Proizvajalec** Lastolite
Na spletu www.ephotomaker.com

Povedali smo vam že, da lahko na eBayu uspešno prodajate samo tiste izdelke, ki jih predstavite tudi s fotografijo. Proizvajalec reflektorjev Lastolite se je temu odzval in predstavil ta odličen in cenovno ugoden komplet za fotografiranje manjših predmetov v dobrih svetlobnih pogojih.

Gre za lahek šotor (ki se zloži v paketek, nič večji od krožnika), izdelan iz tankega najlonskega materiala, ki ga pogosto uporabljajo profesionalni fotografi v studiih za enakomerno razprševanje svetlobe. Če v zunanjo stran šotora usmerite čisto navadno žarnico, bo predmet v šotoru idealno osvetljen, brez ostrih senc.

76% **PCF pravi...** "Odličen kos opreme za ljubiteljske fotografe."

Grelec za skodelice / vozlišče USB

Cena ok. 5.000 SIT **Proizvajalec** GadgetHub
Na spletu www.gadgethub.co.uk

Nenavadna, a čudaško dobra kombinacija. Kovinska plošča na grelcu za skodelice se namreč pošteno segreje, na robovih pa je naprava čisto hladna. Vsebino keramičnih skodelic dobro greje, ne bi mu pa zaupali plastičnih ali papirnatih kozarčkov.

Vzpodbujanje zasvojencev s kofeinom, naj velike lepljive skodelice kave postavljajo na sredo občutljivih elektronskih naprav pa se nam ne zdi najboljša ideja. Gumijasti čepki naprave namreč ne držijo najbolj učinkovito na mestu, zato bo polivanje pogost pojav. Z vozliščem je pa tako: sicer ima zunanje napajanje, a je samo USB 1.1, zato ni pretirano uporabno.

56% **PCF pravi...** "Ni USB 2.0? Topla kava ni vredna tega denarja."

USB Massager

Cena ok. 2.500 SIT **Na spletu** www.play.com

Če bo kdo zagledal nezemeljsko napravo, prekrito z modrimi bradavicami in priklopljeno na računalnik, bodo vprašanja kar deževala. In ni dvoma, da boste prisiljeni pojasnjevati, da imate občasno trd vrat in da vam ta stvar pomaga pri sproščanju. Beden izgovor! Kot večina nesmiselnih naprav USB, je tudi to naprava, ki bi nujno potrebovala baterije, če ne zaradi drugega, pa zaradi zasebnosti.

Naprava preprosto nežno vibrira, ko to želite, za to ceno pa ne pričakujte kakšnih drugih oblik masaže. Ugotovili smo tudi, da je bolj učinkovita za roko, v kateri jo držite, kot za mesto, ki ga želite masirati. Je pa vsaj zabaven način za sproščanje napetosti. Več vrst teh napetosti...

60% **PCF pravi...** "Je tako moteča, kot je neučinkovita."

Računalnik na palici

Cena ok. 30.000 SIT **Proizvajalec** Fingergear
Na spletu www.fingergear.com

V bistvu to ni cel računalnik, temveč samo operacijski sistem. Linux ni omenjen nikjer na škatli, a ima zagonski pomnilniški ključek vseeno namizje gnome, ki teče na jedru Debian, prednameščene pa so nekatere uporabne aplikacije, kot sta *OpenOffice.org* in *Firefox*. To je sicer čisto v redu, a samodejni zagon še zdaleč ni brez težav.

Težava je v tem, da gre za največji in najgrši pomnilniški ključ, kar smo jih kdaj videli. Zato vam priporočamo naslednje: omislite si kak lep, majhen pomnilniški ključek, kot je na primer Corsairjev Flash Voyager, in nanj namestite Feather Linux. Isti učinek, nižja cena in še lepši in boljši pogonček.

67% **PCF pravi...** "Funkcionalen, a grotesken. Spominja na hladna pražena jetrca."

Vredno ogleda PCFormat

HP Photosmart 8250

Cena 56.910 SIT **Na spletu** www.hp.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

Photosmart 8250 uporablja nova HP-jeva črnila, ki omogočajo boljšo kvaliteto natisnjene slike, nižje materialne stroške in 100-letno obstojnost. Vgrajene so reže za vse glavne formate pomnilniških kartic, kar omogoča neposredno tiskanje, pred tiskanjem pa si lahko fotografije ogledate in izberete na 6,35-centimetrskem zaslonu LCD. Zelo priročen je pladenj formata 10x15 centimetrov, saj lahko tako zlahka preklapljate med tiskanjem dokumentov formata A4 in fotografij velikosti 10x15.

Fotografije dimenzij 10x15 tiskalnik natisne v slabih petnajstih sekundah. Barve natisnjenih fotografij so naravne in močne pri vseh nastavitvah, najboljše rezultate pa boste dosegli pri tiskanju na HP-jev fotografski papir. Pri tiskanju na konkurenčni papir se je stopnja madežev nekoliko povečala. V primerjavi s tiskalniki višjega razreda je opazna rahla zrnavost in izguba podrobnosti v senčnih predelih, v srednjem cenovnem razredu pa je Photosmart 8250 vseeno dobra izbira.

86% **PCF pravi...** "Večnamenski foto tiskalnik srednjega razreda, primeren za domačo rabo."

Kodak

EasyShare Z7590

- 10X optični zoom (30x total zoom)
- 5.0 MP ločljivost tipala max. 2576x1932
- 56mm (2,2") velik LCD zaslon z visoko ločljivostjo
- SCHNEIDER KREUZNACH C-Varigion leča

Kodak EasyShare system

Ekvivalent 35mm: 38-380mm
Goriščna razdalja: 2.8-8.0(wide), 3.7-8.0(tele), makro 12cm,
Spomin: 32MB + reža za SD/MMC kartice,
časovno neomejeno snemanje AVI filmov z zvokom,
A/V izhod, KODAK camera Dock/Printer priklop, USB 2.0, bliskavica
16 programov fotografiranja, 5 barvnih načinov
KODAK Color Science Image Processing Chip
Priloženo: Li-ion akumulatorska baterija, KODAK hitri polnilec za baterije,
EASYSHARE programska oprema, USB in A/V kabel
teža 219g (brez baterij).

99.900 SIT

Cene so informativne, so v SIT in vsebujejo DDV; slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se opravičujemo. Acord-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

Pooblaščeni prodajalci:
Harvey Norman, trgovine JAE, trgovine Emisija, Rolan, trgovine Janus, E.Leclerc, Ebatt, Meler, Sebanet, UniHit, Teal, FreeCom, SatCom, www.pcplus.si

Dober nakup PCFormat

ZMAGOVALNA FORMULA

Ferrari F4000

Pozabite na lego na cesti – ta zveneče poimenovan tanek in lahek notesnik je resnično hitra izkušnja

Cena 561.532 SIT **Na spletu** www.acer.com **Testiranje omogočil** TrendNET, 03 586 30 33

Recite, kar hočete, o videzu. Mnenja o njem so v uredništvu namreč močno deljena – slišali smo vse, od "kar srčkan" na optimističnem koncu lestvice okusov, do "kičast" na ciničnem koncu. Ne glede na splošno mnenje pa je opisovalec končno našel notesnik, pri katerem videz sploh ni pomemben. Ne, pri Ferrariju F4000 je moč vse. Ko se bo kak polizanec na vlaku torej obrnil proti vam in dvignil nos nad konjičkom, vam bo preprosto vseeno. Ta model je vsaj lepši od prejšnjega, ki je bil v osnovi samo rdeča škatla, ki je le dišala po hitrosti.

IN KAKŠEN KONJIČEK...

Zato pokukajte globlje in naj vaše oči pobožajo specifikacije: AMD 64 Turion 1,8GHz, 1GB pomnilnika DDR400, Radeon X700 Mobility. Zdaj si predstavljajte, kako je to videti v igrah. Kljub temu, da je tanek in lahek, je F4000 prava elektrarna, saj celo *Far Cry* poganja pri ločljivosti 1.280 x 1.024, in to brez vsakih težav. Sicer ni ravno Dellov XPS Gen 2, a je pol manjši in lažji, v igrah je še kako prepričljiv, pa še v Sloveniji ga boste lahko kupili.

Da bi stroj dobro deloval v igrah, pa smo ugotovili, da se ga splača nekoliko "očistiti". Kot vsak nov notesnik, ima tudi ta celo serijo prednameščenih orodij, ki jih preprosto ne boste potrebovali. Prva taka stvar je prednameščena tema Ferrari, ki notesniku naroča, naj ob vsakem zagonu zatuli kot pravi dirkalnik. Ko smo ga prvič zagnali, smo hudiča skoraj vrgli po tleh, tako nas je prestrašil. Zato smo kaj hitro kliknili na **Start→Control Panel→Add/Remove Programs** in mu takoj zatlačili krompir v izpuh.

Avtonomija je poštena, saj bo notesnik obremenjen preživel svoji dve uri in pol, preden bo zahteval naslednji obrok. Igre bodo avtonomijo seveda skrajšale, a smo v *Far Cry* uživali celo uro in pol, preden je notesnik odpovedal sodelovanje. Za takšno ceno zmogljivejšega notesnika praktično ne boste dobili. Če skrajšamo: zmogljivosti F1 brez astronomske cene. Ker moramo nujno odigrati še eno rundo *Half-Life 2*, vam ne moremo natančneje povedati, zakaj nam je všeč.

Procesor Athlon 64 Turion ML37
Pomnilnik 1,024MB DDR 400
Grafika Radeon Mobility X700, 128MB
Trdi disk 100GB
Optični pogon DVD R/W Dual-layer
Zaslon 15,4-palčni SWXGA
Dodatno Čitalec kartic 5v1, Bluetooth, 802.11g, mrežna kartica, modem

88% **PCF pravi...** "Veliko notesnika za ta denar in slastne zmogljivosti za dekoracijo."

GLOMAZNA SHRAMBA

JVC Everio GZ-MG20

Nič težav, nič kompliciranja in nič kartic SD: samo enostavno snemanje na disk

Cena 199.900 SIT **Na spletu** www.jvc.com **Testiranje omogočil** Trion, 01 563 41 10

Pomnilniške kartice se počasi poslavljajo. Everio, JVC-jeva nova digitalna kamera ima namreč vgrajen 20GB trdi disk. JVC je tako postalo prvo podjetje, ki je uspešno prestalo tak podvig. Če nimate namena snemati lastnih maratonskih žajfnic, je to ogromno prostora za hrambo posnetkov.

Vgrajen trdi disk je seveda odlična novica, a nas je bolj zanimalo, če bo Everio prestal test kakovosti. Po dolgih urah igračkanja ga nismo uspeli prepričati, da ne bi. Čeprav GZ-MG20 po ločljivosti zaostaja za klasičnimi kamerami MiniDV, ki imajo podobno ceno, boste morali pošteno namučiti svoja očesca, da bi na televizijskem zaslonu videli razliko na posnetkih, ki so bili posneti v dobrih svetlobnih pogojih. Ko gre s svetlobo kaj narobe, pa je zgodba precej drugačna, saj so pri sobni luči posnetki nekoliko zrnati. A vedite, da ima s slabimi svetlobnimi pogoji težave večina kamkorderjev, tale ima pa tudi vgrajeno svetilko, s katero lahko malce osvetlite temne predele.

Tistih 20GB pa kar traja in traja. Kot vsaka digitalna kamera, zna tudi Everio snemati v več kakovostnih načinih, a lahko tudi pri najvišji kakovosti na disk spravite svojih sedem ur posnetkov. Če ste se pripravljeni sprijazniti z nižjo kakovostjo, lahko shranite tudi do 40 ur posnetkov, slika pa bo še vedno čisto uporabna.

VARNA KAMERA

Glede na to, da so trdi diski izjemno občutljive naprave, vas prav gotovo skrbi zanesljivost Everia. Fante pri JVC-ju je prav tako skrbelo, zato so v Everio vgradili senzorje, ki zaznajo hitre spremembe v pospeških. Ko senzorji zaznajo hitro razliko, se kamera ugasne, zapisovalna glava na trdem disku pa se odmakne od plošč, da se te ne bi poškodovale.

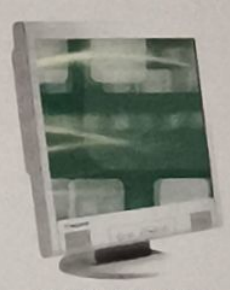
Glede na to, da je Everio GZ-MG20 ena prvih kamer s trdim diskom na trgu, je vseeno še vedno izjemno enostavna za uporabo, kvaliteta slike je dobra, možnosti je celo morje, istočasno pa je kamera še majhna in lahka.

Pomnilnik	20GB trdi disk
Dodatno	Reža za kartice SD
Povezava	USB 2.0
Zoom	25x optični
CCD	0,8 mio točk

90 % PCF pravi... "Čas je, da se znebite trakov in se končno digitalizirate. Odlična kamera, ni kaj."

TL795 17" LCD

TL565 15" LCD



TL766 17" LCD

TL970 19" LCD

RLT2000 20" LCD TV

Ponudba LCD monitorjev in LCD TVjev RELISYS

RELISYS uporablja najsodobnejšo tehnologijo zaslonov LCD, s katero zagotavlja neprekosljivo svetlost in ostrino slike.

RELISYS monitorji združujejo kakovostno sliko in ergonomsko obliko, ki vam omogoča prihranek prostora na delovni mizi.
3 leta garancije in ugodna cena sta dodatna spodbuda za pravilno odločitev.

RELISYS ponudba LCDjev vključuje 15-, 17- in 19-palčne monitorje, ki ustrezajo različnim potrebam, in pisano paleto LCD televizij z diagonalami do 42 palcev.

RELISYS – dotaknite se prihodnosti.

RELISYS

touch tomorrow

www.relisys.com

PRODAJNA MESTA:
A.V.R. RAČUNALNIŠKI SERVIS, Rozina Srečko s.p., tel: 031 480 055, Šmartno pri Litiji; AGT RAČUNALNIKI d.o.o., tel: 01 500 76 76, Ljubljana; AOI d.o.o., tel: 03 759 09 30, Slovenske Konjice; ETS.AK d.o.o., tel: 05 300 12 50, Privačina; FLOP d.o.o., tel: 03 897 54 08, Velenje; HOW-TO d.o.o., tel: 01 529 30 00, Nova vas; INFO Danilo Špitalar s.p., tel: 03 563 13 00, Trbovlje; JEZA & CO. d.n.o., tel: 01 514 33 16, Vodice; KOTAR TRGOVSKO PODJETJE d.o.o., tel: 01 420 25 02, Ljubljana; KRAJNIK RAČUNALNIŠTVO d.o.o., tel: 04 502 03 80, Škofja Loka; MIKROBIT RAČUNALNIŠKI INŽENIRING, Marjan Lovar s.p., tel: 02 821 75 20, Prevalje; PIBA d.o.o., tel: 07 512 91 20, Novo mesto; PRODAJA KRALJ, Cvetka Krmelj s.p., tel: 04 512 00 97, Škofja Loka; ROLAN d.o.o., tel: 02 300 13 00, Maribor; SINFONIKA d.o.o., tel: 01 586 71 44, Trzin; TOPTEX d.o.o., tel: 03 562 52 50, Trbovlje
POZANIMAJTE SE TUDI PRI VAŠEM LOKALNEM PRODAJALCU

zastopa in prodaja:

elko®

Grow to succeed. ELKO Group.

ELKOTEX d.o.o., Stegne 27, 1000 Ljubljana
telefon: 01 583 79 10, fax: 01 519 23 98
email: elkotex@elkotex.si, www.elkotex.si

MIŠKA, KI MISLI RESNO

Razer Copperhead 2000

Visoka zmogljivost, visoka cena, vaš klasični Razer, torej...

Cena 15.990 SIT **Na spletu** www.razerzone.com **Testiranje omogočil** Rodocomp, 02 876 12 90

Miška med igričarji dobro znanega podjetja Razer se imenuje Copperhead in je po videzu in na otip zelo podobna svoji kačji predhodnici Diamondback. Poleg zelo lepe modre osvetlitve, ki služi zgolj optičnemu učinku, ima štiri dodatne programirljive gumbe, na vsaki strani po dva. Poleg modre osvetlitve sta na voljo tudi osvetlitvi Anarchy red (rdeča) in Chaos Green (zelena), kar je vsekakor pohvalno, saj je tako dosti laže izbrati pravo miško, ki bo optično podobna ohišju.

Na razpolago je skupno torej sedem gumbov in en koleščck. Miška uporablja lasersko tehniko zaznavanja gibanja (z ločljivostjo 2.000 dpi) in bi naj bila po navedbah proizvajalca do 2,5-krat hitrejša od "navadnih mišk". Copperhead dobro sede v roko in se ga je mogoče hitro navaditi. Izdelan je iz kvalitetne plastike, ki daje ob dotiku zelo dober, gumijast občutek.

Miška je v prvi vrsti vsekakor namenjena ljubiteljem iger, saj si z njeno natančnostjo, ki je, roko na srce, zelo, zelo dobra, vaša mama v pisarni ne bi znala kaj dosti pomagati. To natančnost boste pa vsekakor najlaže preizkusili v kaki zahtevni strelski igri, kjer je poleg natančnosti pomembna tudi hitrost. Mi smo jo preizkusili v nekaj naslovih in moramo reči, da nas je pozitivno presenetila. Saj smo pričakovali natančnost in odzivnost, a tako dobre pa spet ne. Miška je zelo dobro vodljiva in za prenos podatkov uporablja kabel, ki omogoča najhitrejši prenos in seveda ni strahu, da bi baterije v miški v kritičnem trenutku odpovedale sodelovanje. Saj za zagrizene igralce iger tudi ni pomembna prenosljivost, ki jo nudijo brezžične miške. Podjetje Razer nas spet ni razočaralo z najnovejšo ponudbo njihovih odličnih igralnih mišk.

Pri preizkusu smo imeli to srečo, da smo zraven miške dobili na preizkus še kovinsko podlogo, Razerjev eXactMat, ki se prav tako dobro obnese v kombinacijami z drugimi miškami. Poleg neverjetne cene za podlogo (9.000 SIT) ima še eno zanimivost – mogoče jo je uporabljati na obeh straneh. Ena stran je prirejena za večjo hitrost, druga pa za boljši nadzor, razlika pa je dejansko očitna, sploh na strani, namenjeni natančnosti.

Senzor 2000 dpi, laserski
Odzivnost 1 ms
Število gumbov 7 programirljivih
Prenos podatkov 16-bitni
Brezžična Ne

88% **PCF pravi...** "Odlična in neverjetno natančna miška za igralce, ki se je boste z lahkoto navadili."

Vredno ogleda PCFormat

VODNO OHLAJENI

Gigabyte 3D Galaxy GH-WIU01

Ne zagotavlja vsako vodno hlajenje ledu in tišine

Cena Pokličite prodajalca **Na spletu** www.giga-byte.com **Testiranje omogočil** JAE, 01 586 62 26

V kompletu podjetja Gigabyte dobite vse. Tako nekako bi se lahko glasil slogan za to vodno hlajenje. In v resnici je v paketu prav vse, kar bi potrebovali za vodno hlajenje računalnika. Od (sicer aluminijastega) hladilnika, ki ga se namesti na zadnji dela računalniškega ohišja, do bakrenega vodnega bloka (ki nima ravno inovativne oblike) in vseh potrebnih cevi, rezervoarja, vodne črpalke ter potrebne tekočine. Sama namestitev ni zahtevna, vendar je (kot pri vseh takih opravilih) priporočljiva vsaj mala ročna spretnost, saj, kot vsi veste, elektrika in voda ne gresta najbolje skupaj.

Ko smo paket odprli in pregledali vsebino, nam je hitro padel v oči element, ki po našem mnenju nikakor ni sodil zraven – kakšen je smisel ventilatorja, ki se namesti neposredno na vodni blok? Če smo odkriti, se še do danes nismo dokopali do rešitve te skrivnosti, saj vodni blok nima nobenih hladilnih reber ali česarkoli podobnega, kar bi pripomoglo k učinkovitejšem hlajenju. Na srečo vseh nas in naših sosedov pa so paketu priložili tudi potenciometer za regulacijo vrtljajev, saj je ventilator na hladilniku resnično zelo glasen. Povsem utišati ga sicer tudi na najnižjih obratih ni bilo mogoče, a je bilo vsaj malce bolje. Tu nas je Gigabyte, ki drugače izdeluje zelo dobre izdelke, malce razočaral. Sama kvaliteta hlajenja pa tudi ni ravno vrhunska – dobro, rezultati hlajenja so boljši od zračnega hlajenja, a žal tudi glasnejši.

Ko nam je le uspelo celotno zadevo spraviti skupaj in sistem napolniti s tekočino, smo lahko pričeli s samim testom. Temperature so bile le nekaj stopinj nižje kot z zračnim hlajenjem in nič kaj bistveno drugačne od protikandidata, ki ga še vedno uporabljamo – doma narejenega vodnega hlajenja. Seveda pa si lahko sedaj ob hladnejših dnevih omislite premik samega hladilnika skupaj z ventilatorjem nekam na zunanjo stran stene (beri – v hladno naravo) in s tem pridobite kar nekaj stopinj nižjo temperaturo tekočine in s tem tudi sistema.

Material hladilnika Aluminij
Material vodnega bloka Baker
Regulacija ventilatorja Da

73% **PCF pravi...** "Dobro vodno hlajenje, v katerega je vključena prav vsa potrebna oprema"

Izbor uredništva PC Format

NAPREDEN KOMPAKTNI FOTOAPARAT

Panasonic Lumix DMC-LZ30

Panasonicov paradni konj na preizkušnji

Cena 160.605 SIT **Na spletu** www.panasonic.com
Testiranje omogočil: PC H.AND, 01 530 08 00

Zadnje mesece smo priča pojavu novega vala poceni zrcalno-refleksnih fotoaparatov in zdelo se je že, da za napredne kompaktne modele ne bo več prostora na trgu. LZ-30 to domnevo odločno izpodbije, saj za nižjo ceno omogoča vse, kar ponujajo zrcalnorefleksni modeli, vključno z možnostjo nameščanja konverzijskih širokokotnih in teleobjektivov.

Lumix LZ-30 ima ločljivost zajemanja fotografij 8 milijonov točk, objektiv f2,8/f3,7 z 12x optičnim zoomom in razponom 35-420mm, za mirne posnetke pa skrbi sistem stabilizacije slike O.I.S.

Za nadzor v slogu zrcalno-refleksnih fotoaparatov lahko uporabljate obroča za zoomiranje in ostrenje, na levi strani objektiva pa je stikalo za preklop med samodejnim in ročnim ostrenjem ter načinom makro. Pod desnim palcem je drsnik za nastavljanje zaklopnega časa in zaslonke, tako da se ob fotografiranju z LZ30 počutite, kot bi v rokah držali zrcalno-refleksni fotoaparat. Ko zavrtite obroč ostrenja, se na zaslonu ali v kukalu, glede na to, kateri način trenutno uporabljate, v središču kadra pojavi izrez digitalnega zooma, ki ostrenje dodatno olajša.

FZ-30 je izdelan izredno kvalitetno, zaslon LCD pa je vrtljiv. Na njem lahko preberete opise 14 scenskih načinov in tako izberete najprimernejšega za dano situacijo.

Tudi kvaliteta posnetkov je dobra, barve so nasičene in žive, težavo predstavlja le nekoliko prevelika količina šuma predvsem ob šibki svetlobi, kjer se šum pojavi že ob nastavitvi ISO 200, najvišja nastavitev pa je le ISO 400. Za 160.000 tolarjev lahko tako kupite fotoaparat, ki ponuja najboljše iz obeh svetov. V stilu zrcalno-refleksnih modelov popoln in enostaven ročni nadzor, odlično optiko in možnost razširitev ter ločljivost 8 milijonov točk in posledično kvalitetne posnetke, po drugi strani pa je kompakten, razpon objektiva in stabilizacija slike sta odlična, stane pa le nekoliko več od kompaktnih fotoaparatov srednjega cenovnega razreda.

Ločljivost	8 mio točk
Zoom	12x optični
ISO	Do ISO 400
Objektiv	f2,8/f3,7

90 % **PCF pravi...** "Panasonic bo napredne kompaktne modele obvaroval pred izumrtjem."

Dober nakup PC Format

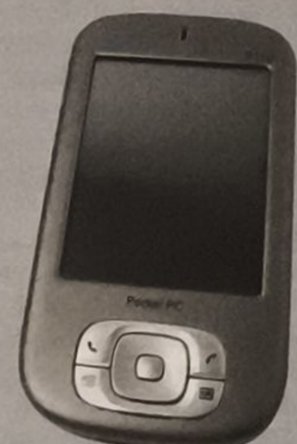
Qtek S110

Cena 179.990 SIT **Na spletu** www.qtek.nu **Testiranje omogočil** CHS, 01 560 65 00

Qtekov S110 je vsekakor eden najuporabnejših križancev med dlančnikom in mobilnim telefonom, kar smo jih doslej testirali. Gre namreč za dlančnik, s katerim seveda upravljate s peresom, ki pa ni velik kot hiša in težek kot pet opek. Dolg je namreč dobrih deset centimetrov, širok slabih šest, debel pa ni niti dva centimetra. Pero je lično skrito v rob ohišja, da ne moti in se ne zatika med nitke v žepih, celo pametni telefon pa se lepo skrije v dlan, tako da med pogovorom ne dajete videza, kot bi na uho tiščali manjši notesnik.

Zmogljivostno spada S110 prav tako med bolj privlačne modele, saj ima kar 128MB pomnilnika, vgrajen fotoaparat z 1,3 milijona točk, tako da so vse programske možnosti Windows Mobile 2003 odlično izkoriščene. Tudi zaslon je boljši kot pri predhodniku, čeprav smo pričakovali, da bo razlika bolj očitna. V bistvu je ne ravno vzorno osvetljen zaslon edina pomanjkljivost tega pametnega telefona.

83 % **PCF pravi...** "Nekoliko neimpresiven zaslon, a drugače odličen pameten telefon."



Izbor uredništva PCFormat

Akasa ALLinONE

Cena 12.990 SIT **Na spletu** www.akasa.com.tw **Testiranje omogočil** www.in-put.com

Za ta mesec nas je Akasa osrečila z izdelkom, ki preprosto in enostavno ponazarja, kako domiselno podjetje išče in razvija vedno nove izdelke, ki vam olajšajo delo z računalnikom. Če potrebujete vtiče USB ali izhod za slušalke spredaj, pa ga nimate na ohišju, vam ne preostane drugega, kot da zamenjate ohišje. Razen seveda, če ne kupite ALLinONE, ki vam bo zavzel eno 5,25 palčno razširitveno mesto, ponudil pa naslednje: dvoja vrata USB 2.0, ena vrata FireWire, vhod in izhod za zvok, izhod za mikrofon, izhod za video, priklopno mesto z napajanjem S-ATA, čitalec kartic MMC, SD, SM, CF, MD in MS, in ko že pomislite, da je to vse, vas še presenetijo s krmilnikom za priklopljene ventilatorje. Če potrebujete kakršnokoli kombinacijo teh vhodov in izhodov, se vam takoj splača ogledati Akaso.

90% **PCF pravi...** "Skorajda nepogrešljiv dodatek za vsak računalnik."

Vredno ogleda PCFormat

Sony Vaio VGN-V3BP

Cena 299.900 SIT **Na spletu** www.vaio.net **Testiranje omogočil** www.notesniki-slo.com

Pa začnimo na začetku: Sony se je pri seriji notesnikov Vaio očitno odpovedal tisti nelepi plastiki na ohišju, ki jo je pri tem modelu zamenjal črno obarvan aluminij. Kljub temu pa notesnik ni nič težji, saj tehta le slaba dva kilograma in pol, tako da prenašanje sploh ni problem.

Po zmogljivostih ta 14,1-palčni model prav tako ne zaostaja za ostalimi izdelki tega razreda, saj ga poganja 1,6GHz procesor Pentium M s tehnologijo Centrino, vgrajenega ima 512MB sistemskega pomnilnika in 60GB trdi disk. Za grafiko skrbi Intelov grafični čip, ki si prisvaja do 64MB sistemskega pomnilnika. Zaslon je svetel in kontrasten (saj govorimo o Sonyju, tako da kaj manj nismo niti pričakovali), tipkovnica pa ima velikanske tipke, tako da je delo izjemno udobno. Malce mu zamerimo, ker ima samo dvoja vrata USB 2.0. Se pa zato odkupi z vsemi ostalimi priklopi, vključno s FireWire. Za zahtevano ceno pa se zaradi le pogojnih pomanjkljivosti ne nameravamo razburjati, saj gre za odličen notesnik za poslovno rabo.

83% **PCF pravi...** "Če bi imel še kakšna dodatna vrata USB, bi bil skoraj popoln, vsaj za tako ceno.

POZOR! POCENI KARTICA!

Vredno ogleda PCFormat

Powercolor X800 GT

X800 za drobiž po zaslugi cenejšega čipa; vsi skupaj trikrat hura za ATI!

Cena pokličite prodajalca **Na spletu** www.power-color.com **Testiranje omogočil** JAE, 01 589 62 26

Proizvodnja noro dobrega grafičnega čipa je zahtevna naloga. Najnovejši grafični procesorji imajo neverjetno veliko tranzistorjev, saj jih štejejo po več sto milijonov, istočasno pa imajo tudi že skoraj neokusno veliko cevovodov za obdelavo pikslov. Veliko je torej stvari, ki se lahko sfižijo. In pogosto tudi se.

Rezultat tega je cela gora pokvarjenih čipov. Pokvarjenih že, a ne dokončno, saj ATI, tako kot nVidia, dela čipe, ki so precej trdovratni. Če izdelkom s 16 cevovodi dovolijo delati naprej, ko kak četverček (skupina štirih cevovodov) odpove, lahko ATI na tisoče čipov reši pred večnostjo na smetiščih, kar je odlična novica za igralce, ki si želijo zmogljivih grafičnih kartic za malo denarja.

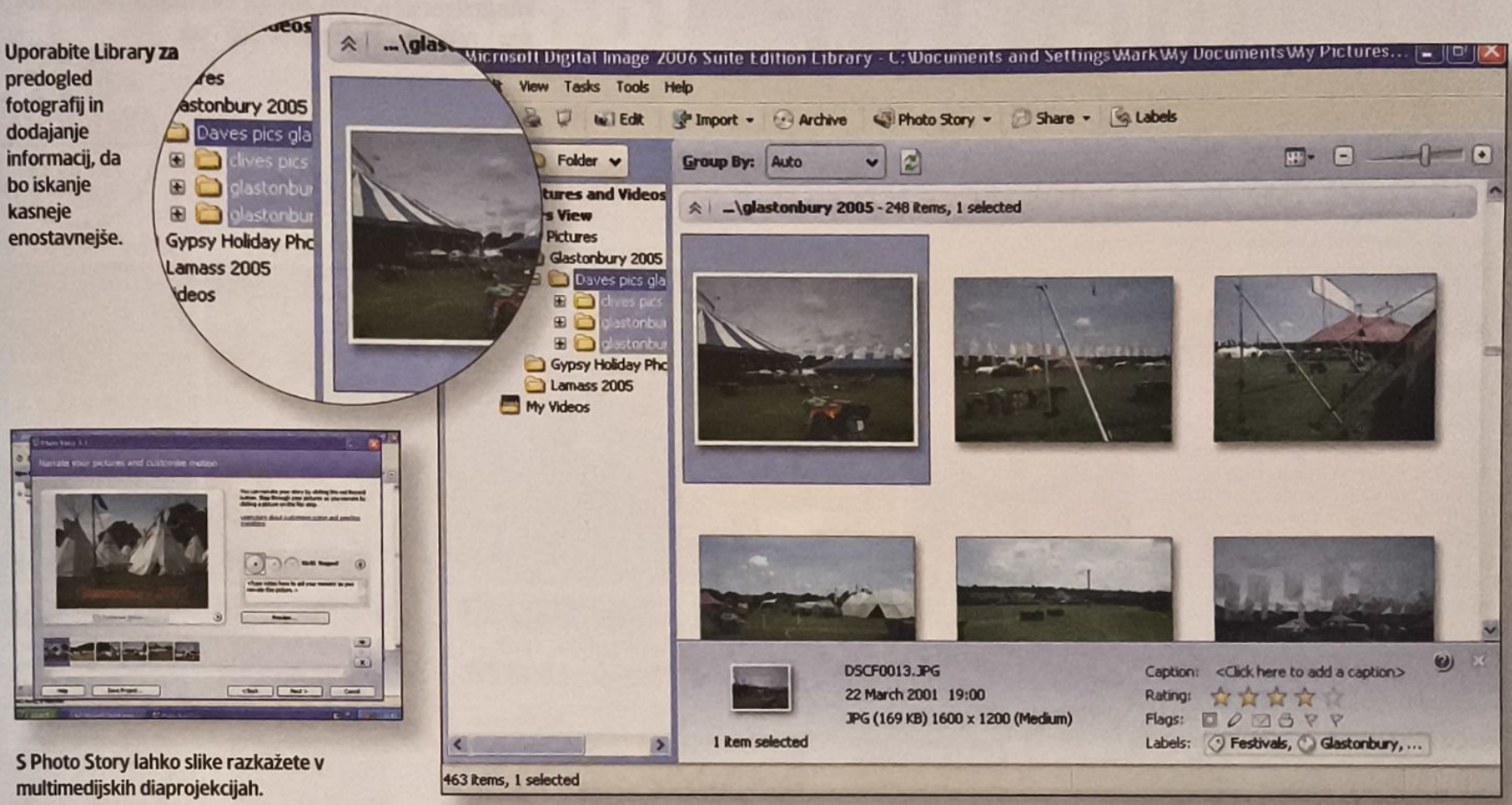
GOSPOSKI GT

Zadnjih 12 mesecev je ATI skladiščil nepravilno delujoče primerke grafičnih procesorjev R423 in R480, ki jih običajno najdemo na Radeonih X800 XT in X850 XT s 16 cevovodi. Zdaj so te čipe dali spet na trg v obliki novih kartic srednjega cenovnega razreda, Radeonov X800 GT. Kartica ima osem funkcionalnih cevovodov za obdelavo pikslov, dostojnih 256MB hitrega, 500MHz pomnilnika GDDR na 256-bitnem vodilu, zelo spodobno ceno in nesramno plagiatorsko oznako GT, tako da je očitno, kam ATI cilja z njo: želi, da bi šel nVidiin GeForce 6600GT jokat v kot.

Glede na to, da ima dvakrat več pomnilnika in dvakrat hitrejše pomnilniško vodilo, bo to seveda dosegel. Pri monitorjem LCD prijazni ločljivosti 1.280 x 1.024 ATI-jev GT porazi nVidiino kartico v praktično vsaki igri, od *Far Cry* do *Half-Life 2* in *F.E.A.R.* Samo nVidii zaprisežen *Doom 3* ima raje manj zmogljiv 6600GT. Edino presenečenje je razlika v zmogljivostih – običajno te niso višje od nekaj slik v sekundi, tako da je zmaga za ATI-jevo kartico precej bolj tesna, kot smo pričakovali.

Frekvenca jedra 475MHz
Pomnilnik 256MB, 490MHz GDDR3, 256-bitno vodilo
Cevovodi za obdelavo pikslov 8
Enote verteks 6
Strojna podpora za DirectX DirectX 9.0b
Vmesnik PCI Express
Zahtevan napajalnik 250W (predviden)
Izhodi 2x DVI, S-Video

88% **PCF pravi...** "Za to ceno ga bo težko porazit, pa še odlična podlaga za navijanje je!"



Uporabite Library za predogled fotografij in dodajanje informacij, da bo iskanje kasneje enostavnejše.

S Photo Story lahko slike razkažete v multimedijskih diaprojekcijah.

SLIKOVNI MULTIPRAKTIK

MS Digital Image 2006 Suite

Poln disk slik je lahko prava nočna mora, z Microsoftovim novim programom za obdelavo slik, namenjenim novincem, pa je delo šala mala

Cena ok. 21.000 SIT **Založnik** Microsoft **Na spletu** www.microsoft.com/products/imaging

Upravljanje z vedno večjo zbirko digitalnih fotografij je lahko grozljivo opravilo. Vsak načrt za organizacijo slik v primerno poimenovane mape se hitro sfiži, tako da je rezultat poskusov samo en ogromen kup fotografij, kaotično razmetanih po celem disku. *Microsoft Digital Image 2006 Suite Edition* je zbirka orodij za poenostavitev shranjevanja fotografij na računalnik ter ogleda, obdelave in izmenjave slik z drugimi uporabniki.

Pa začnimo s komponento Library: ta zna pregledati trdi disk in na njem poiskati vse slike ali jih uvoziti iz digitalnega fotoaparata ali izmenljivega medija, kot so diski in pomnilniške kartice. Ko so slike dodane v knjižnico, lahko brskate po njih ali jih predvajate kot diaprojekcijo, podobno kot v brskalniku. Ena najuporabnejših možnosti tega dela programskega paketa je možnost dodajanja oznak slikam. Sistem deluje podobno kot dodajanje ključnih besed, slikam pa je mogoče dodati več oznak, ki so kasneje v pomoč pri kategorizaciji. Kljub temu, da program ne podpira iskanja, je slike mogoče združevati po oznaki, kar močno olajša iskanje.

Iz knjižnice lahko dostopate tudi do dveh orodij, ki sta del paketa, in sicer Editor in Photo Story. Photo Story je ličen programček za ustvarjanje diaprojekcij v celi vrsti formatov – v video formatu WMV različnih kvalitet in VCD, ki ga je mogoče predvajati tudi v najbolj osnovnih predvajalnikih DVD. Če iščete enostaven način za ustvarjanje domačih diskov s fotografijami, ne iščite naprej.

> **"Eno najbolj impresivnih orodij paketa je gotovo Smart Erase..."**

UREDI TO

Pravi biseri *Digital Image 2006* pa so orodja za obdelavo slik. Za vse, ki so vajeni dela s histogrami in drugimi naprednimi funkcijami, so tu orodja, s katerimi je slike mogoče urejati na molekularni ravni. Tisti, ki potrebujejo le osnovna orodja za popravljanje najbolj ponesrečenih fotografij, pa bodo v programu našli nekaj blazno zvitih (in noro učinkovitih) funkcij, s katerimi je mogoče popraviti barvne odklone, kontrast in druge lastnosti slik.

Vključena so tudi znana orodja, kot je orodje za odpravljanje učinka rdečih oči in cela serija posebnih učinkov, s katerimi je mogoče fotografije še dodatno popestriti. Verjetno najbolj impresivno orodje je Smart Erase. Če se je mimo fotoaparata v kritičnem trenutku sprehodil kak nič hudega sluteč neznanec ali še manj hudega sluteča žival, kar pozabite na kompliciranje z orodji za kloniranje. *Digital Image 2006* takšne ponesrečene ujete trenutke reši tako, da preprosto obrišete predmet, ki ga želite odstraniti, kliknete na Fill In in Editor bo izbran del slike preprosto nadomestil z ozadjem. Zadeva deluje presenetljivo dobro. Prav tako vas program ne bo omejil na obdelavo le ene slike naenkrat, saj lahko spreminjate velikost slik, pretvarjate formate in slike preimenujete tudi skupinsko. Orodje za sestavljanje panoramskih posnetkov je tudi eno najboljših, kar smo jih kdaj uporabljali. Preprosto združite kup slik, program pa jih bo sam sestavil in barvno uskladil, da bo končni rezultat praktično popolna gigantska fotografija. Če povzamemo: gre za odličen paket, ki je skoraj nujen za vse domače digitalne fotografe. PCF

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Photoshop CS2**
Adobe
>> **PhotoImpact**
Ulead
>> **Paint Shop Pro Studio**
Jasc

Izbor uredništva PCFormat

Min 700MHz, 256MB RAM, 400MB prostora na disku

Opt 1,5GHz, 512MB RAM, 1GB prostora na disku

90% **PCF pravi...** "Enostaven, a učinkovit paket, ki bo impresioniral celo zagrizene pristaše *Photoshopa*"

VideoToP

CD-ROM * Computers * Multimedia

www.videotop.si

TRGOVINA:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-12-52
PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 14h

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Včlanite se v CD-ROM klub in kupujte igre ceneje.

Včlanitev je brezplačna in ne obvezuje do nakupov!

QUAKE IV

HIT!

Klasična prvo-osebna strelska igra se vrača!
Serija iger Quake je vedno pri oboževalcih povzročala napad histerije. Quake 4 je narejen na podlagi Doom III grafičnega pogona.
Igra se prične v trenutku, ko vas zajame stari znanec Strogg. Strogg vas želi spremeniti v robota, vendar mu to spodleti. Pri tej neuspeli preobrazbi pridobite nekaj novih sposobnosti, ki jih boste lahko skozi igro s pridom izkoriščali ter razvijali.

Cena: 15.990 SIT
Članska cena:
Samo: 14.390 SIT

GTA: San Andreas

Cena: 11.990 SIT
Članska cena:
Samo: 10.790 SIT

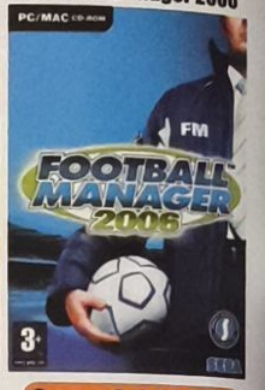
Ultimate Spiderman

Cena: 12.990 SIT
Članska cena:
Samo: 11.690 SIT

X-MEN Legends 2

Cena: 12.990 SIT
Članska cena:
Samo: 11.690 SIT

Football manager 2006



Cena: 9.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.290 SIT

Pro Evolution Soccer 5

HIT!

S prihodom Pro Evolution Soccer 5 (PES 5), je igranje nogometa tako na igralni konzoli Playstation 2 kot na PC-ju, še bližje igranju nogometa v realnem svetu. Tako Thierry Henry (Arsenal) kot John Terry (Chelsea), dva velika ljubitelja serij Pro Evolution Soccer, sta bila navdušena, da sta lahko sodelovala pri tako velikem projektu.
- več kot 1000 licenčnih igralcev
- 57 nacionalnih ekip in več kot 130 klubskih ekip iz vse Evrope (vključno z Arsenalom in Chelseo)
- spremenjeno Master League Mode: nove nastavitve pri vzgajanju in treniranju igralcev

Cena: 13.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 12.590 SIT

Ultimate Spiderman

Cena: 15.990 SIT
Članska cena:
Samo: 14.390 SIT

X-MEN Legends 2

Cena: 15.990 SIT
Članska cena:
Samo: 14.390 SIT

187 Ride or Die

Cena: 13.990 SIT
Članska cena:
Samo: 12.590 SIT

WALLACE & GROMIT

Cena: 11.990 SIT
Članska cena:
Samo: 10.790 SIT

Total Overdose

Cena: 13.990 SIT
Članska cena:
Samo: 12.590 SIT

THRUSTMASTER®

Vodilni igralni pripomočki. GARANCIJA: 1 LETO. Servis zagotovljen tudi po izteku garancije.

Dual Triger Gamepad PC/PS2

Za PC in Ps2

Cena: 6.490 SIT

Enzo Ferrari PC/PS2

Cena: 15.990 SIT

Enzo Ferrari Force GT

Cena: 25.990 SIT

Wireless Dual Triger Gamepad

Cena: 11.990 SIT

OTROŠKA IGRA: BETTI

Betti je še ena v nizu otroških računalniških iger katere smo lokalizirali v slovenski jezik.

"Super, da si prišla takoj, ko sem te poklicala. Ne morem verjeti, kaj se mi je zgodilo. Pazi! Odpravim se z Lano, Meri in Martinom na vikend v planine in nato po štirih urah vožnje od mesta pridemo do neke čudne doline. Ta dolina je polna nekakšnih platform. Najprej smo prišli do platforme z odlično glasbo, tako, da smo vsi plesali kot, da smo na kakšni zabavi.."
Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. *Cena: 3.990 SIT*

OTROŠKA IGRA: P-SLIDER

Celotna igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-8. leta

P-Slider je računalniška igra, ki je primerna za otroke od 5. leta dalje. Igra je v celoti v slovenskem jeziku ter tako še bolj dostopna našim najmlajšim.
Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. *Cena: 3.990 SIT*

OTROŠKA IGRA: MOJCA

Celotna igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-6. leta

Igra je namenjena otrokom med 4. in 12. letom starosti, še posebej pa se je bodo razveselile punce. V igri se boste skupaj z Mojco pozabavali pri pospravljanju dnevne sobe, pri risanju itd. Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. *Cena: 3.990 SIT*

Postanite član CD-ROM kluba in kupujte z 10% popustom! Pri nakupu v trgovinah ali preko pošte dobite nakupovalno kartico za nadaljne popuste!

Parkiranje v garažni hiši CITY! Pri nakupu nad 4.000 SIT prejmete BON za brezplačno parkiranje!
PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!

Prodaja po pošti.
Poštnino plačamo mi!

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

To je norooo!

Uh, kako divji mesec je za nami. Verjetno najbolj igričarsko pester, kar smo jim bili doslej priča. V uredništvu je bilo vzdušje takšno, kot da bi nam dostavili cel kamion marelicnih cmokov in hladnega piva ter nam zabičali, da moramo celotno vsebino kamiona konzumirati v enem večeru. Na začetku meseca je bilo iz vseh pisarn slišati razne "juheje", "huraje" in podobne vzklike sreče in radosti, proti koncu meseca pa je vse potihnilo. Vsi po vrsti smo doživeli sladkorni šok. Preveč lepega lahko človeka dotolče. Vrzite oko na kazalo in ostanite mirni, če morete. Za vsakega izmed naštetih naslovov bi človek zastavil ledvico, če mu jih tako ne bi prehitro zmanjkalo. Če vas *Quake IV* ne bo vrgel v stanje zamaknjenosti, potem vas bodo gotovo *F.E.A.R.*, *Black&White 2*, *Brothers in Arms: Earned in Blood*, *Fable: The Lost Chapters*, *Serious Sam 2* ali pa kateri izmed nogometnih naslovov (*Pro Evolution Soccer 5*, *FIFA 2006*, *Football Manager 2006*). Če ste se vedno tu in lista še ne poročate navdušeno naprej, potem ni druge razlage, kot da ste pod vplivom močnih pomirjeval.

In veste, kaj je največji hec? Naslednji mesec sploh ne bo preveč zaostajal za tem. Prihajajo namreč *Age of Empires III*, *Civilization 4*, *Myst 5*, *Bet on Soldier* in številne druge potencialne uspešnice. Ne bi radi zveneli kot dolgočasen televizijski napovedovalci, a ostanite še naprej z nami. Prišel je Tisti čas leta...

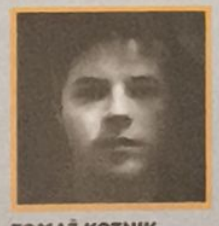
QUAKE IV

Naše kraje je zadel četrti Potres... obrnite na stran 52

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Upal je, da bo igral *Age of Empires* že ta mesec, pa je v zameno dobil *F.E.A.R.* Težko ga bo potolažiti... ne.

ALJOŠA HANCMAN
Vsaka nova različica *Footbal Managerja* ga zaposli za eno leto. In zdaj so začele izhajati po enkrat na leto...



TOMAŽ KOTNIK
Quake IV si je prednaročil, že ko je izšel prvi *Quake*. In sedaj je igra končno tu... adijo, sveži zrak.

JELENA VARDA
Verjetno edina (na planetu Zemlja), ki ni bila zadovoljna z igrami, ki so izšle ta mesec. Kje je *Myst 5*?

GREGOR MRAZ
Ostali smo se mastili z igrami, Gregor pa je moral poiskati za bolj življenjske [illegible]. Kot je kaša, [illegible].

BARBARA BANOVIĆ
Če si opisovalec iger, igraš dve ali tri igre na mesec, če si namestnica urednika, moraš preizkusiti vse.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali teroriziratí, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkriljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str. 44 Igre prihajajo
str. 48 Za kulisami: Blizzard
str. 52 Quake IV
str. 55 GT Legends
str. 56 F.E.A.R.
str. 58 Rome: Total War - Barbarian Invasion
str. 59 FIFA 06
str. 59 Fable: The Lost Chapters
str. 60 Black&White 2
str. 62 Pro Evolution Soccer 5
str. 63 Serious Sam 2
str. 64 Brothers in Arms: Earned in Blood
str. 65 Football Manager 2006
str. 66 Total Overdose
str. 67 Mali opisi
str. 68 Plemenska scena

IgrePrihajajo

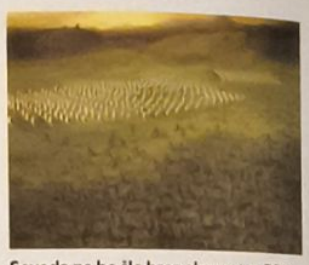
Nov naslov rubrike in enako poslanstvo – Vsak mesec napovedi najbolj vročih iger...

Kje je Slovenija

Pa so šle. Sadne kupe namreč – in z njimi Sladke igre. A le zato, da so naredile prostor novi rubriki, v kateri boste še naprej prebirali prve napovedi, lestvice ter najbolj zanimive novice tako o posameznih naslovih, kot pomembnih ljudeh, podjetjih in poslovnih dogodkih, povezanih z igrami. Že tokrat lahko opazite, da bo novo rubriko odlikovala večja preglednost, privlačnejši videzter nekaj novih vsebinskih prijemov. Vaših komentarjev, predlogov in želja nikar ne držite zase, temveč jih posredujte na **bartolj@videotop.si**.

Še ena pot, da hitro izveste karkoli o težko pričakovani igri, je *PCFormatov* forum, kjer se je ta mesec znašla posebno zanimiva tema "Ali je Slovenija v računalniških igrah?". Če vas zanima, v kateri igri lahko najdete mapo Štanjel in v kateri strategiji s partizani osvobajate naše kraje, si le priklikajte pot do omenjenega pogovora. Predpostavka, ki mi je kot ljubitelju hokeja osebno padla v oko, pa je bila tista o športnih igrah – "Ah, saj tam pa smo." Figo konjsko. EA je vključil hokejsko precej bolj eksotične države kot je Slovenija, celo take, ki skupine A ne vidijo drugače, kot če darujejo kri. Mi, ki smo na drugi strani praktično redni udeleženci prvenstev elite, si lahko kvečjemu ročno ustvarimo svojo zbrano vrsto mlatilcev ploščka. Kot zanimivost – v omenjeno igro je vendarle vključen vsaj en Slovenec, za katerega pa redko kdo ve, da je naše gore list. Stari starši mladega obetavnega Matta Stajana, vse vidnejšega igralca kanadske reprezentance in Toronto Maple Leafs, namreč prihajajo iz Slovenije, fant pa ima poleg kanadskega državljanstva tudi slovenskega. Nauk te hokejske lekcije? Če hoče biti Slovenec v EA-jevem *NHL*, mora biti Kanadčan.

Junaki se bodo lahko pomerili v spektakularnem boju mož na moža, ki bo lahko odločil celotno bitko.



Seveda ne bo šlo brez elementov RPG – nabiranje izkušenj in nadgrajevanje je dandanes standard.

Danes je dan miru, jutri pa je nov dan.

Warhammer: Mark of Chaos

Bobni vojne zopet hrumijo. Hudičevo glasno

Datum izida Zima 2006
Založnik Namco
Razvijalec Black Hole Games
Na spletu www.namco.com/games/warhammer

Epska. To je zadnje čase najpopularnejši pridevnik strategij. Čim več krvi, čim hitreje – to je ep današnjih dni. Marketinška poteza za pridobivanje množic nedeljskih igričarjev, ki si želijo klanja? Morda, a tudi ostali proti temu nimamo nič, če je dobro izvedeno. Black Hole Games (avtorji *Armies of Exigo*) se trenda "epskosti" vsekakor držijo: spektakularna grafika, ogromne bitke, siloviti junaki, reke krvi, izrazito črnobele strani. Stric Tolkien, le kje smo to že videli?

Svet Warhammer je vseskozi znan po sila nasilnem značaju in *MoC* je le naslednji v seriji dokazov: udarile se bodo armade s po nekaj sto možmi iz vrst štirih ponosnih ras. Kraljestvo (Empire) je še najbliže pojmovanju človeštva – banda srednje velikih mož z odličnimi železnimi oklepi, meči, veliko mero iznajdljivosti in kančkom coprnije, ki so jo jih naučili njihovi večni zavezniki vilinci (High Elf). V grobem se lahko pri teh zopet zatečemo k *LOTR* in rečemo, da so "ostrouhci" duhovno naprednejša, zrelejša rasa, z neverjetno gibčnimi in organiziranimi, a manj številčnimi borci, ki so nevarni predvsem z razdalje.

IN V DRUGEM KOTU...

Skaven so še najbolj podobni gromozanskim podganam in živijo v svojih podzemnih tunelih po deželah Warhammer. Spake uporabljajo mutacije, da delajo resnične grdavse, napadajo v ogromnem številu, tuji jim niso niti smrtonosni vojni stroji in od prevlade jih ločita le njihova neprekosljiva zahrbtnost in pohlep po moči znotraj svojih vrst. In potem so tu seveda še sile Kaosa – te častijo svoje bogove in kamorkoli se razširi vpliv temačnega imperija, vse živo spremeni svojo obliko in se sprevrže v častilce zla. To le še povečuje njegovo moč in mogočnim hordam daje nove sposobnosti. Poleg naštetih bo mogoče najemati še stare znance, kot so orki, goblini, vampirji, škrati, nemrtvi. Poudarek bo na boju, zato bo ekonomski vidik skrčen na osrednjo trdnjavo, v kateri bo možno graditi nove, predvsem obrambne stavbe. To boste delali v posebnem taktičnem načinu (pravi naslov za raziskovanje, premikanje armad na sovražne province, širjenje vpliva...), vendar boste morali poprej dovolj dobro zavarovati obzidje, saj v času napada ni moč tekati po "vsakdanjih opravkih". *MoC* obljublja predvsem neverjetno predstavitev (animacije so delo studia, ki je stal za filmom *Terminator 3*, okolje bo uničljivo, enote bo moč konkretno spreminjati po lastnem okusu) in ogorčene bitke, zalite s krvjo, ter zverine, ob katerih so pošasti iz *LOTR* videti kot zbor otroškega vrtca. Zares epsko.

GOVORICE!

"Zakaj ne bi igralci na konzolah in PC-jih igrali različnih vlog v *Battlefield 2*?" Microsoftov Chris Donahue razodene idejo, da bi si uporabniki PC-jev in Xboxov delili delo ter sodelovali na istem bojišču.

Dark Messiah of Might & Magic

Osupljiva nova smer za častitljivo staro serijo...

Datum izida Jesen 2006
Založnik Ubisoft
Razvijalec Arkane
Na spletu www.ubi.com

Sparite domišljijsko igranje vlog in prvoosebno strelsko igro, pa dobite precej nepredvidljivega mešančka. Morda boste postali ponosni očka *Thief: Dark Project* ali pa si pulili lase zaradi mulca, kot je *Wheel of Time*. Kakorkoli že, sodeč po pregledu rastočega zarodka z ultrazvokom, bi rekli, da bo združitev teh dveh zvrsti z *Dark Messiah* morda zakrivila svoj najkrepkejši naraščaj doslej.

Valve je prispeval navdušujoči pogon Source, zato so se lahko Arkane posvetili zgolj vsebini – in to se pozna. Še posebno navdušuje prvoosebni boj z vsemi vrstami hladnega orožja. Videti je in obnaša se kot resnični spopad, saj vas bo ob zgrešenem napadalnem zamahu prav nerodno vleklo na nos, če pa boste prejeli močan udarec, se boste kaj hitro znašli na riti. To kar smo lahko videli na sejmu v Leipzigu, je bil najbolj posrečen prvooseben "hladen" spopad do sedaj. Sovražniki ne zaostajajo in pridno uporabljajo fiziko sebi v prid – na vas bodo rušili stebre in na primer z veseljem rezali vrvi na visečem mostu, po katerem boste korakali.

Vaš lik sicer ne bo pripadal posebnemu razredu, zato pa boste v slogu domišljijskega igranja vlog lahko nadgrajevali sposobnosti z različnih področij. Arkane se nadvse trudijo, da boste lahko vsako situacijo razrešili, ne glede na to, ali se boste odločili korakati po čarovniških, mečevalskih ali tatinskih poteh, kar pomeni, da bo odločitev temeljila zgolj na osebnih nagnjenjih. Gre za nov pogled na svet priljubljene serije, za katerega po videnem gojimo velike upe.

The Witcher

Poslovno orientirani junaki....

Datum izida Zima 2006
Založnik Namco
Razvijalec Black Hole Games
Na spletu www.namco.com/games/warhammer

Na novo bomo definirali zvrst RPG, je drzna napoved poljskih razvijalcev obetavnega *The Witcher*. Pozabite na strogo nasprotujoče si sile dobrega in zla, za mutirane plačance, znane kot Witcherji, ima lestvica nešteto odtenkov sive in nobene strogo bele ali črne plati. Ti možje so pravi lovci na nagrade, saj po deželi ne potujejo, da bi našli nove junaške naloge, temveč jim gre za izpolnjevanje želja, ki so najbolj donosne. Svoboda, globoka zgodba, borba in nadzor so besede, s katerimi avtorji razvnemajo dobrega igranja vlog lačne igralce – razvezane roke pri raziskovanju, zaplet s tremi različnimi konci in nadzorni sistem, ki naj bi deloval, kot da ste se z njim rodili, pa so le podporni elementi za tisto pravo meso igre: boj. Pretepi so tekoč ples, in za razliko od *Dungeon Siege II*, boste v *The Witcher* nenehno reagirali na udarce, zaradi česar je podoben *Fable* in od vas zahteva hitro, a premišljeno klikanje. Za povrh ima naslov še občutno temačno odraslo vzdušje, precej povezano s slovanskimi temami, kar ga naredi samosvojega in Slovencem morda še kanček bolj domačnega. Da je že zdaj videti naravnost čudovito, je le pika na i, ki nas prepričuje, da igre ne smemo izpustiti izpred oči.

Najbolj pričakovane

Kaj bodo škrati dobrih decembrskih mož zlagali v škatle?

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Stubbs the Zombie	november	Aspyr Media	PCF 42	Akcijska strelska
Civilization 4	november	2K Games	PCF 40	Potezna strategija
NFS: Most Wanted	november	Electronic Arts	PCF 41	Dirkalna arkada
BF2: Special Forces	november	Electronic Arts	PCF 42	Večigralska strelska
Prince of Persia 3: TTT	december	Ubi Soft	PCF 41	Igranje vlog
Peter Jackson's King kong	december	Ubi Soft	PCF 44	Akcijska pustolovščina
Rise&Fall:Civilizations at War	januar	Midway	PCF 40	Realnočasovna strategija
Battle for Middle Earth	januar	Electronic Arts	PCF 44	Realnočasovna strategija
Company of Heroes	februar	THQ	PCF 41	Realnočasovna strategija
Star Wars: Empire at War	februar	Lucas Arts	PCF 40	Realnočasovna strategija
Tomb Raider: Legend	februar	Eidos	PCF 40	Akcijska pustolovščina
Gothic III	zima	JoWood	PCF 40	Igranje vlog
Titan Quest	marec	THQ	PCF 43	Igranje vlog
Paraworld	marec	Deep Silver	PCF 44	Strategija z dinozavri
Supreme Commander	Jesen 2006	THQ	PCF 43	Strategija

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net ali s pomočjo sporočila SMS)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
1	HALF-LIFE 2
2	GTA: SAN ANDREAS
3	COD: UNITED OFFENSIVE
4	FAR CRY
5	ROME: TOTAL WAR

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
1	GOTHIC III	PCF 40
2	CALL OF DUTY 2	PCF 41
3	NFS: MOST WANTED	PCF 41
4	HALF-LIFE 2: AFTERMATH	PCF 41
5	QUAKE 4	PCF 45

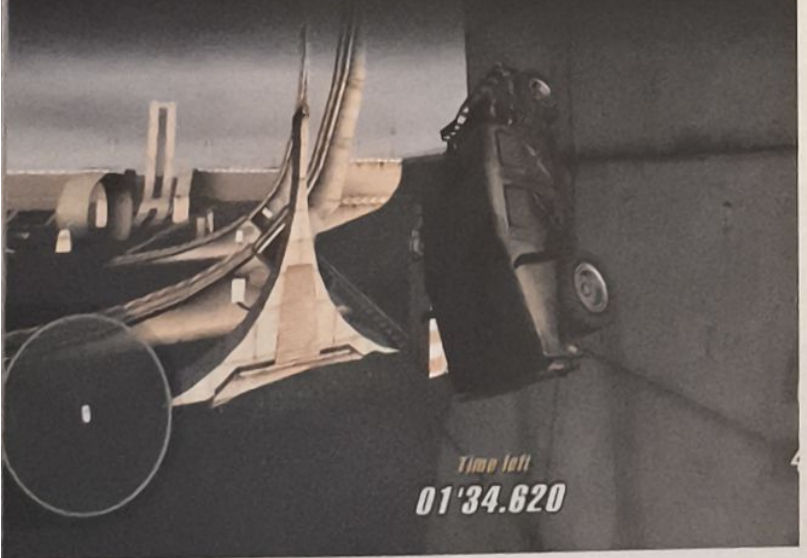
Crashday

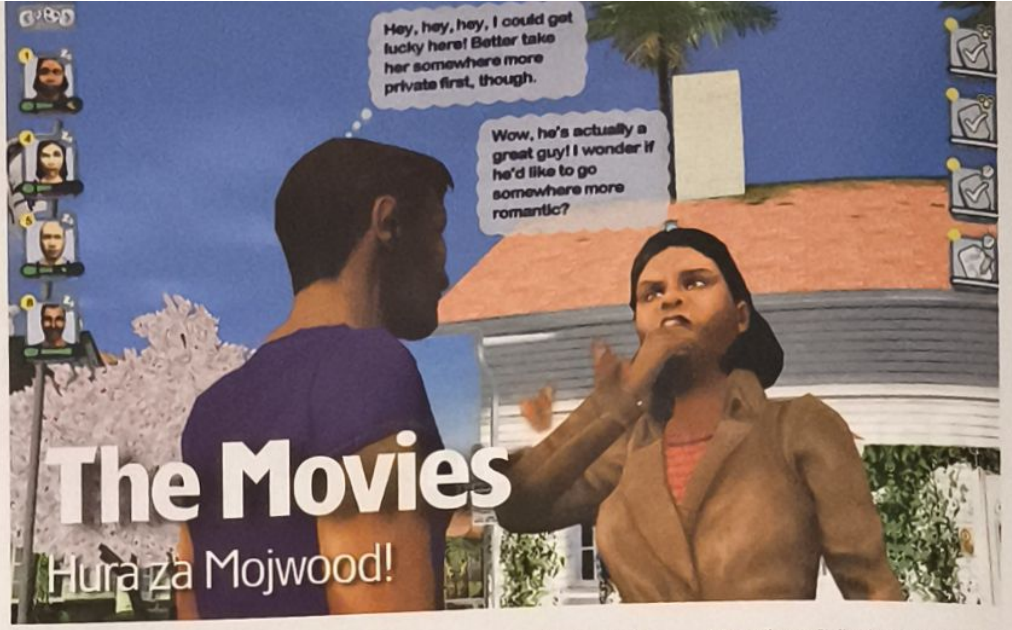
Zaviranje? Kakšno zaviranje?

Datum izida Februar
Založnik Atari
Razvijalec Cyan worlds
Na spletu www.crashday-game.de

To je tista vrsta igre, ki nas spomni, zakaj smo se včasih tako radi igrali z avtomobilčki. Kot *Trackmania* pred njim, bo *Crashday* poskušal dirkanje narediti predvsem zabavno in s tem ne mislimo v zabavnem stilu *Mario Kart*. Ne, to je igra, kjer so avtomobili videti kot pravi avtomobili, pa čeprav ne boste ugledali povsem točnih modelov, kajti nemški razvijalci niso imeli dovolj pod palcem, da bi nakupili potrebne licence. Tudi okolja delujejo povsem realistično, le da je nekdo na sredino dirkaške proge postavil nesramno veliko pentljo.

To je bistvo *Crashday*. Prelep, vizualno realističen, prilagodljiv in vsebuje avtomobile, ki jih lahko preuredite ter nato razbijate na najbolj nemogočih progah. Čeprav gre za arkado, se avtorji izjemno trudijo s fizikalnim in poškodbenim modelom, ki bosta skrbela, da se bo vaše vozilo dovolj prepričljivo in postopno spreminjalo v neprepoznaven kup plastike in železja. To boste lahko dosegli v silno raznolikih vrstah udejstvovanj: kaskaderske predstave, tekmovanje v razbijanju in – čakajte zdaj to – načinu "podaj bombo". V igro bo vgrajen urejevalnik prog, prav tako je obljubljena podpora za skupnost, saj bo lahko vsakdo izdelal avto in se preko spleta preizkusil na lastnem dirkališču. Dodajmo še okolje, ki ga je mogoče uničiti, in celo uporabo orožja za obračunavanje s tekmeci, pa se verjetno pogovarjamo o eni izmed najbolj radostnih dirkalnih iger prihodnjega leta.





The Movies

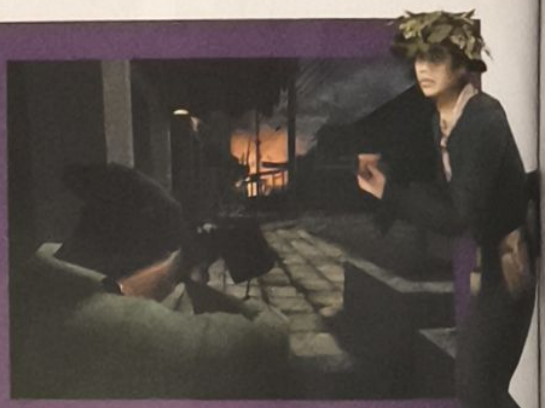
Hura za Mojwood!

Datum izida November
Založnik Activision
Razvijalec Lionhead
Na spletu www.lionhead.com/themovies

Po daljšem igranju *The Movies* ta mesec se nam je povečal apetit in močno si želimo še več časa za to izjemno igro. Molyneuxova različica vodenja filmskega studia ima nekakšen pridih klasike in čutiti je korenine vse iz *Theme Park*, a nekaj je pobrala tudi iz *The Sims*. Sicer se veliko časa ukvarjate s fizičnim vidikom upravljanja studia in gradite prizorišča, upravne prostore in podobno, toda zapostavljen ni niti bolj socialni vidik, ko morate skrbeti za dobro počutje svojih zvezd, režiserjev in pomožnih delavcev. Prav tako morate poskrbeti, da delajo skupaj ljudje, ki se ujamejo, saj boste šele tako iz igralcev izvabili tisto zvezdniško predstavo, ki bo pritegnila gledalce. Povedano po domače – poskrbite, da bodo zaposleni srečni, preurejajte njihova življenja in urnike, sledite njihovim muham. Ah in potem je tu seveda snemanje filmov. To je igra zase. Dneve in dneve bi lahko pripravljali eno samo prizorišče – razporejali bi predmete, izbirali obleke in zorne kote kamere, določali, katere scene naj se odigrajo. Nato lahko skočite nazaj v direktorski pogled ter opazujete kako se film, ki ste ga začrtali, snema. Gre za pravo drogo, ki vas ne bo spustila iz svojega sveta.

Vietcong 2

Čarli kje si?



Datum izida November
Založnik 2KGames
Razvijalec Pterodon
Na spletu www.pterodon.com

Po precej slabem "pol nadaljevanju – pol dodatku" *Purple Haze*, bo ta čistokrvni naslednik skušal ponovno zajeti vzdušje, ki smo ga vzljubili v izvirnem *Vietcong*, in ga presenetljivo ni prekosila nobena druga strelska igra postavljena v vietnamske gozdove. Postavljen bo v obdobje neslavne ofenzive Tet, ko so severni Vietnamci nepričakovano prekršili začasno premirje, zavzeli številne pomembne točke in popolnoma preobrnili potek vojne. Prevzeli boste lahko nadzor tako nad komunističnimi vietnamskimi silami, kot nad ameriško kapitalistično vojsko – naloge pa se ne nanašajo zgolj na enoigralstvo, saj boste določene misije lahko opravljali z do 8 prijatelji. Pred kratkim smo sodelovali pri preizkušanju večigralstva in dobili dovolj dokazov, da se napeto plazenje in akcijsko obračunavanje v varljivem pragozdu vrača na način, ki ga ljubimo. Omembe vredno je, da boste lahko v *Vietcong 2* sami polagali zloglasne in krute "človeške" pasti. Edino vprašanje, ki ostaja, je, ali bo dovolj novosti, da bo nakup upravičen. To bo povedal naš opis naslednji mesec (upajmo).

igričarske drobtine

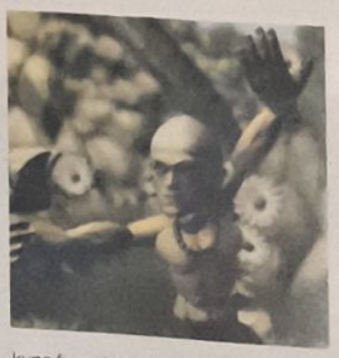
Novičke iz sveta iger, ki jih nismo mogli obdržati zase...

Steven Spielberg in igre

Steven Spielberg je z EA podpisal pogodbo o sodelovanju pri treh njihovih igrah. Vse tri naj bi bile povsem sveže in ne nadaljevanja ali kakorkoli vezane na Stevenove filme. Spielberg si poleg honorarja pridržuje pravico, da po igrah naredi filmsko predelavo, o zvrsti ali vsebini projektov pa vsi zvesto molčijo. Upamo, da se bo poznala režiserska roka in da bomo dobili tri nove hite.

Steam dela s polno paro

Še ena majhna zmaga za alternativno distribucijsko pot, katero trenutno predstavlja Valvov Steam. Od konca oktobra je izključno preko tega odjemalskega programa na voljo samosvoja igra, imenovana *Rag Doll Kung Fu*. *RDKF* se vrti okoli nenavadnega nadzornega sistema ter še bolj odbitega fizikalnega modela, pri čemer ni nobena akcija vnaprej animirana. Z miško morate vleči posamezne ude vašega kung fu mojstra, ki se obnaša dokaj podobno lutkam na vrvicah, ter premagovati najrazličnejše ovire.



Novi Castle Wolfenstein

Le najbolje obveščeni verjetno veste, da bo eden izmed udarnih naslovov za XBox 360, konzolo prihodnje generacije, naslednje poglavje v seriji *Castle Wolfenstein*. Za igro stojijo id Software, ki so znani "zagovorniki" PC-ja. Videti je bilo, kot da naš igralni sistem izgublja velikega zaveznika, na srečo pa se je sedaj vse postavilo na svoje mesto in naslov je bil sredi preteklega meseca potrjen tudi za PC. Podrobnosti o sami igri še niso znane, ve se le, da bomo zopet poskušali. Nemcem preprečiti, da bi se dokopali do nadnaravnega orožja. Na nadaljnje informacije zelo pozorno prežimo.

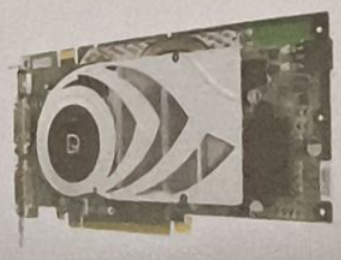
DOŽIVITE PRIHODNOST

WinFast Duo PX6600 GT Extreme

- Poveže dva grafična procesorja 6600GT v eno kartico in podvoji grafične zmogljivosti
- DualD-sub / Dual DVI / HDTV izhod, podpora za 4-monitor display (Qual-view)
- 256 MB / 256-bit Samsung GDDR3 1,6ns pomnilnik, GPU/Memory clock 525 / 560 MHz
- Shader Model 3.0 Ultrashadow II
- NVIDIA(R) PureVideo tehnologija
- Leadtek Ultra Cooling sistem
- Priloženi celotni igri Prince Of Persia & Splinter Cell
- Video-Editing programska oprema WinDVD 5.0, WinFox II, Muvee

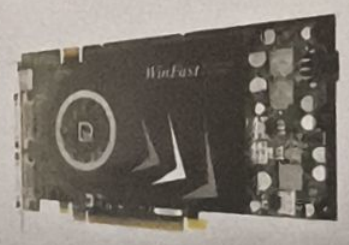
WinFast PX7800 GTX EXTREME

NVIDIA GeForce 7800 GT GPU
490Mhz/625Mhz Ultra high speed power
256MB/256Bit high speed DDR3 memory
VIVO with HDTV out + Dual DVI-I
Supports Microsoft DirectX 9.0c and OpenGL2.0



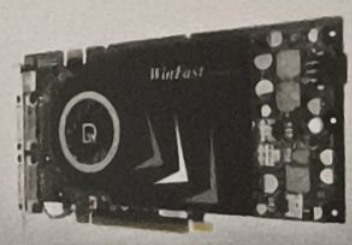
WinFast PX7800 GTX

NVIDIA GeForce 7800 GT GPU
450Mhz/625Mhz Super high speed power
256MB/256Bit high speed DDR3 memory
VIVO with HDTV out + Dual DVI-I
Supports Microsoft DirectX 9.0c and OpenGL2.0



WinFast PX7800 GT EXTREME

NVIDIA GeForce 7800 GT GPU
450Mhz/525Mhz Ultra high speed power
256MB/256Bit high speed DDR3 memory
VIVO with HDTV out + Dual DVI-I
Supports Microsoft DirectX 9.0c and OpenGL2.0



WinFast PX7800 GT

NVIDIA GeForce 7800 GT GPU
400Mhz/500Mhz Super high speed power
256MB/256Bit high speed DDR3 memory
VIVO with HDTV out + Dual DVI-I
Supports Microsoft DirectX 9.0c and OpenGL2.0

PRODAJNA MESTA:

Acord-92 d.o.o., Ljubljana
Stegne 13
1000 Ljubljana
tel.: 01/583-72-30
mail: prodaja@acord-92.si

Acord-92 d.o.o., Maribor
Kraljeviča Marka 15
2000 Maribor
tel.: 02/229-69-80
mail: prodaja@acord-92.si

Acord-92 d.o.o., Celje
Razlagova 10
3000 Celje
tel.: 03/428-28-30
mail: prodaja@acord-92.si

Internetna trgovina:
www.pcplus.si
info@pcplus.si
tel.: 01/583-72-36

JAE d.o.o., Ljubljana
Brnčičeva 13
1000 Ljubljana
tel.: 01/58-56-226
mail: prodaja@jae.si

JAE d.o.o., Celje
Opekarniška 9
3000 Celje
tel.: 03/49-11-777
mail: prodaja-ce@jae.si

JAE d.o.o., Maribor
Loška ulica 13
2000 Maribor
tel.: 02/25-21-264
mail: prodaja-mb@jae.si

JAE d.o.o., Novo Mesto
Novi trg 5
8000 Novo mesto
tel.: 07/33-16-372
mail: prodaja-nm@jae.si

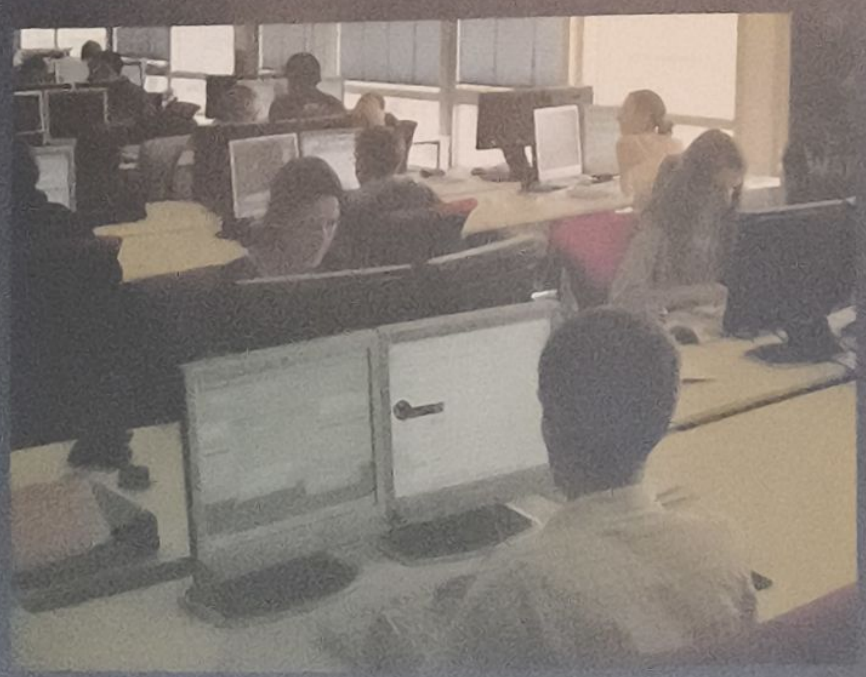
NVIDIA GeForce 7 Series
www.nvidia.com

Leadtek
We Make Dreams a Reality

Kako voditi svet Warcrafta

PCF med obiskom 200 malih bogov *World of Warcraft* spozna, da en sam človek skrbi za 4000 orkov...

Bodite škrat, ork, vilinec ali nemrtev, vaše preživetje in usoda ne ležita v nadnaravnih spretnostih z mečem ali obvladanju magije, temveč v rokah velike skupine evropskih možakarjev in punc, usklajeno oblečenih v enake kratke majice. Največja igra za PC na našem planetu potrebuje pravo malo vojsko, da jo drži skupaj, in število oskrbovalcev najbolj priljubljenega navideznega sveta se le še strmo vzpenja. Celo ko je naša ekipa prišla pred vrata evropskega oddelka Blizzarda ob nehumano zgodnji uri (5 zjutraj), je tam že živčno stopicljal možakar, ki je čakal na razgovor za službo. Priznal nam je, da je bralec angleškega *PCFormata*; to je samo po sebi pozitiven znak za Blizzardovo politiko zaposlovanja – želijo si, da na njihovih igrah delajo igralci in ne zategnjeni kravatarji z zapletenimi frizurami. Vsak izmed 200 zaposlenih v Blizzard Europe (in ta številka vseskozi raste – sleherni teden zaposlijo še dodatne sile) v svojem prostem času igra *World of Warcraft*. Večkrat se pogovarjajo o njihovih najljubših dogodkih, si izmenjujejo junaške zgodbe in v kavarni (ki, mimogrede, vsem zaposlenim brezplačno postreže z dvema brezplačnima brezalkoholnima pijačama na dan) potihoma širijo novice povezane z novimi dodatki in vsebino igre. V času kosila se na vsakem monitorju v zgradbi zasveti Azeroth ali Kalimdor; predstavniki delovne sile so navdušeni nad sleherno prosto minuto, ki jo lahko porabijo za novo pustolovščino.



Le majcena skupinica Blizzardovih GM pri delu. Nihče izmed njih v resnici ni minotaver.

> **"V času kosila se na vsakem monitorju zasveti Azeroth..."**

PARLEZ VOUS ANGLAIS?

Pri *PCFormatu* smo presenečeni. Ti ljudje vsak delovni dan porabijo za to, da so evropski igralci *World of Warcraft* zadovoljni v svojem navideznem kraljestvu, zagotovo jih je na tisoče elektronskih sporočil, mnenj na forumu in zahtev po pomoči znotraj igre naredilo nedovzetne za številne užitke, ki jih sicer igra nudi? "Igram preveč," se nasmehne Thomas Johnsen, vodja skupnosti angleških igralcev in nemrtvi mag v svojem prostem času. "Bil sem drugi v svoji bratovščini, ki je dosegel stopnjo 60. Do te stopnje sem hotel priti čim prej, da sem lahko zaužil vse nove dobrote in ustvaril lik, kot sem si ga zamislil, ter se nato posvetil vsem nujnim primerom in dogodkom." Thomas je Norvežan – predstavnik le enega izmed 20 narodov, ki jih najdemo v sestavi Blizzard Europe – toda njegova angleščina je popolna do zadnjega naglasa. Ravno tako kot izgovarjava Marca Olbertza, nemškega vodje in Jeana-Baptista Pennesa, ki drži roko nad francosko skupnostjo. Blizzard Europe ima sicer svoj sedež v Parizu, a je najpogostejši skupni jezik zaposlenih nesporno angleščina, čeprav včasih močno začinjena z lokalnimi naglasi.

Zakaj Blizzard zaposluje toliko ljudi? *World of Warcraft* (*WoW*) ima šest milijonov naročnikov po celem svetu, od tega okoli 800.000 Evropejcev (in precej jih ima več likov hkrati). V Evropi obstaja 49 angleških kraljestev (strežnikov, označenih "Realms") in podobno število francoskih ter nemških. Nenadoma se 200 ljudi ne skrbi za to gromozansko skupnost, ne

sliši več veliko – prej malo, pa čeprav se vrste nenehno širijo. Precejšen delež teh predstavlja osebje, znano kot Moderatorji igre (v angleščini "Game Moderators", krajše GM), ki imajo trenutno zase kar celotno nadstropje zgradbe. GM so srce *World of Warcraft*, zato so njihove identitete in izjave skrbno zaščitene pred zunanjim svetom – kar vključuje tudi nas in posledično jih na žalost tu ne smemo citirati ali omenjati njihovih imen. Vsak sedež v nadstropju GM je zapolnjen 24 ur na dan, 7 dni v tednu in izmene na vsakih nekaj ur opravijo hitro letečo menjavo, da zagotavljajo nepretrgano podporo igralcem. Poglavitna naloga GM je reševanje prošenj igralcev znotraj igre; GM mora preceniti, če je zahteva upravičena in kako ji ugoditi. Na primer: vse prepogosto se zgodi, da igralec enemu izmed pouličnih trgovcev nehote proda predmet, ki mu je ljub; GM lahko preveri, ali se je ta izmenjava resnično izvedla, in obupani stranki povrne predmet, če je očitno, da je šlo za dejanski spodrsljaj. Kljub temu pa se GM ne bodo nikoli vmešali v ekonomijo igre – če je bil predmet po nesreči prodan drugemu igralcu in ne računalniško vodenemu trgovcu, ga novemu lastniku pod nobenimi pogoji ne bodo odvzeli, saj bi to lahko imelo drastičen vpliv na finance slehernega.

VSEMOGOČNI

Izmed vseh pri Blizzardu imajo ravno GM najboljši občutek, o čem igralci govorijo in kaj jih najbolj skrbi. A kljub vsesplošnemu prepričanju GM ne preživijo vsega svojega delovnega časa (ravnotežje v spolih ni popolno, a tudi ne daleč od tega) v idiličnem pohajkovanju po deželi, vihtenju vsemogočnih moči in iskanju nepridipravov, ki bi jih lahko z njimi kaznovali. Nenehne prošnje igralcev znotraj igre so najboljši pokazatelj šibkih točk igre, pri čemer prednjačijo pritožbe glede uravnoteženosti ter tako pohvalna kot negativna mnenja o novih področjih in izzivih. Obdržati zagretost in zatopljenost igralca v izkušnjo je ključna naloga GM: če na primer igralec svojo željo izrazi skozi svoj lik v igri, GM, ki zadevo prevzame, nadvse pazi, da ne razbije iluzije. Ob tem nam je po glavi na hitro zletela slika s stene na domu za ostarele, kjer večino časa preživlja svoje življenje dedek Simpson: "Hvala, ker ne razpravljate o

VAŠ SVET

Prilagodite si *WoW* s pomočjo 100 dodatkov z diska

Če upoštevamo priljubljenost *Warcrafta*, bi na grobo ocenili, da ga igra sleherni naš bralec, vsi njegovi sorodniki in njihovi domači ljubljenčki. Zato bodo vsi hvaležni za tone mini dodatkov za *WoW*, ki smo jih že prejšnji mesec uvrstili na DVD – tone kar dobesedno, saj smo skupaj zbobnali kar 100 posladkov. Njihovo podrobno raziskovanje bomo prepustili vam, tule pa naštejmo le peščico stvari, ki jih boste lahko z njimi naredili:

- **Orodje za samodejno zapolnitev družbe ali divjajoče horde in sicer z liki želenega razreda in zahtevne stopnje.**
- **Izboljšani zemljevidi; vključno z izrisovanjem posebnih temnic.**
- **Izboljšave PvP (igralec proti igralcu): prikaz vaše statistike, zmanjšanje čakalnih časov in podobne zadeve.**
- **Dodatki za samodejno izvajanje urokov, ki krepijo vaš lik; tako za individualne igralce kot tudi za ekipe.**
- **Prilagoditve vmesnika in orodne vrstice (prvo dejanje tridelnega vodiča na to tematiko lahko najdete v *PCF44*, ta mesec pa smo že na sredi poti).**

"Wow ima šest miljonov naročnikov-nenadoma se 200 ljudi, ki skrbi za njih, ne sliši več tako veliko."

zunanjem svetu."

Življenje GM je polno dela, a je sila raznovrstno. V enem trenutku raziskuje račun, ki sumljivo diši po ponarejenem, že v naslednji minuti rešuje problem ducata igralcev, ki so naleteli na nerešljivo situacijo v eni izmed skupinam namenjenih temnic (res redko pa se zgodi, da bi GM naletel na tako razjarjenega igralca, da ga ne bi mogel več pomiriti). Po koncu delavnika se GM ponavadi na kratko odpravijo v bližnji bar, kino (baje ima nenehen priliv delavcev Blizzarda ter njihovo trošenje naravnost blagodejen vpliv na finančno stanje okoliša Versaillesa, kjer je sedež podjetja) ali pa se vrnejo domov in poženejo *WoW* povsem v sprostitvene namene. Kakopak tokrat zaprežejo svoje pošteno prislužene močne like in ne njihovih vsemogočnih GM avatarjev z delovnega mesta.

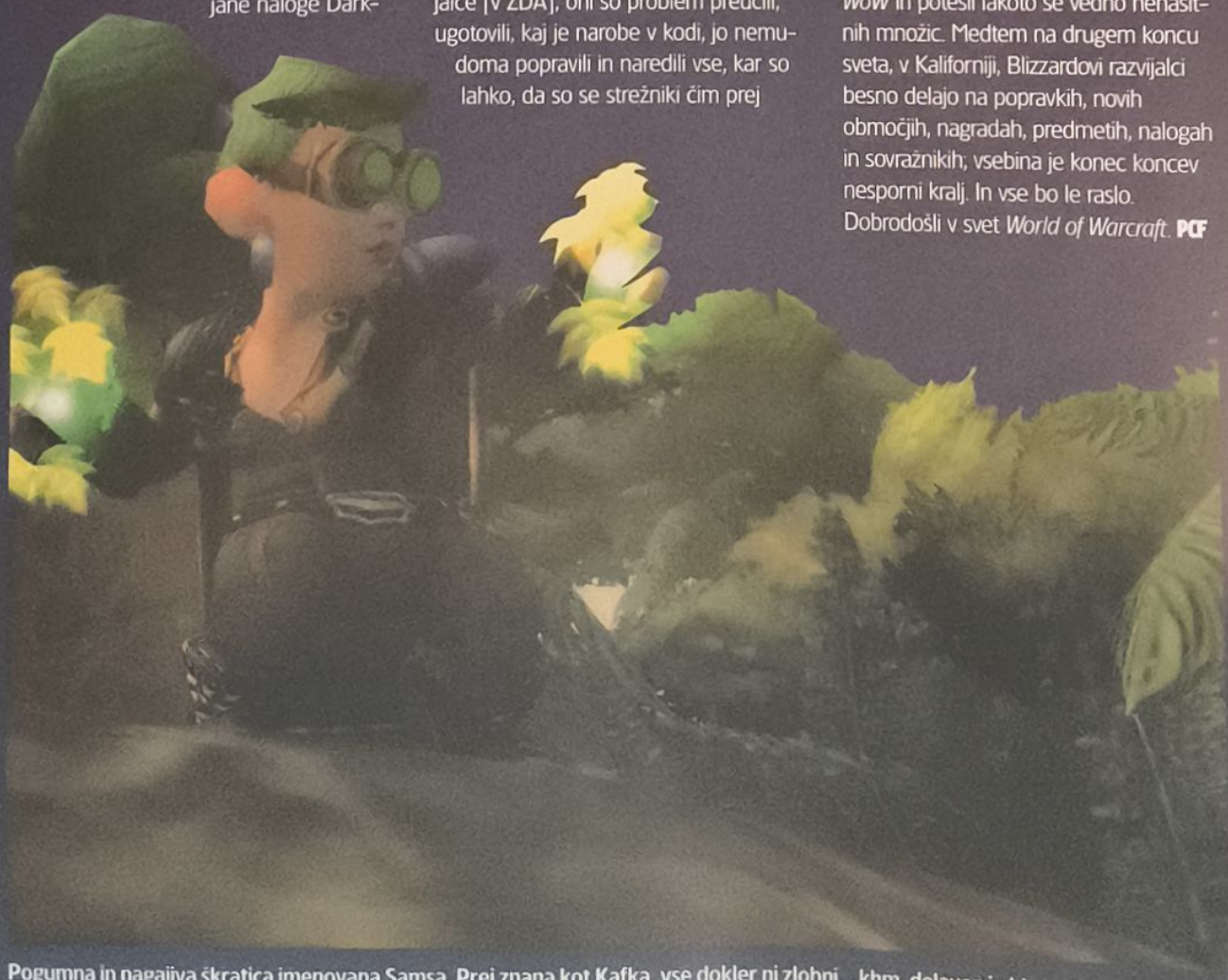
POSTAVI SE V VRSTO

Ali torej Thomas Johnsen in ostali voditelji nacionalnih skupnosti (Community Manager, krajše CM) vsakič, ko z lastnim likom *WoW* naletijo na težave, pokličejo kolege GM, da jih rešijo iz zagat? "Ne; vložimo prošnjo, ravno tako kot vsi ostali," prepričljivo zatrjuje. Pri *PCFormatu* dvomimo, da bi bili podobno strpni. CM z igralci stopajo v stik zlasti preko vedno obleganih uradnih forumov. Tam reagirajo na težave in vprašanja članov široke skupnosti *WoW*; zadnje čase je na primer precej pritožb na račun nagrad za pred kratkim vpeljane naloge Dark-moon Faire, ki so po mnenju mnogih "nerfane" (izraz za okrnitev oziroma zmanjšanje zaklada v imenu uravnoteženosti), ljubitelji teorij zarote pa širijo neutemeljen strah, da zadnji popravek povrhu brez dovoljenja brska po vašem disku (verjemite nam, da ne).

Ravno ko je ekipa *PCFormata* prišla na prizorišče, je Thomas pripravljal poročilo za vse vodje Blizzarda v Evropi in ZDA – v njem je zajel vse večje dogodke s foruma v zadnjem tednu, od prijav hroščev, do pritožb glede uravnoteženosti in smešnih dogodivščin, ki si jih igralci s posebnim veseljem posredujejo (najbolj odmeven je gotovo legendarni posnetek imenovan Leeroy Jenkins, ki ga lahko najdete na www.leroyjenkins.net). Na vrhu tokratnega spiska je bila sicer kritična zaustavitev strežnikov čez vikend, ki jo je povzročila še ena obogatitev vsebine. Včasih prekinitev delovanja pomeni le običajen ponovni zagon strežnikov. "Ta vikend je šlo za resnejši problem," razlaga Thomas. "Nova lastnost se je skušala zagnati ob napačnem času in je s tem ugasnila strežnike. Zato so fantje s tehnološkega oddelka poklicali razvijalce [v ZDA], oni so problem preučili, ugotovili, kaj je narobe v kodi, jo nemudoma popravili in naredili vse, kar so lahko, da so se strežniki čim prej postavili na noge. Obujanje strežnikov je vedno prioriteta številka ena. Če po tem kritična novost še vedno ne deluje, je to manj pomembno, pomembno je le, da sestavimo osnovo, manjše težave pa se lahko rešujejo kasneje, ko so vsi pokonci." Komuniciranje s sodelavci iz ZDA je za CM pomembna in redna naloga, še posebno v obliki prej omenjenih poročil o dogajanju na forumu. "Če greste na forume in klepetalnice, lahko kaj hitro dobite občutek, da so vsi nezadovoljni, a sploh ni tako," pravi Thomas in pojasni, da je potrebno številna nerganja vzeti z dobršno mero rezerve. A CM se vendarle ne pogovarjajo le z Američani; strežniki *WoW* so sicer le v angleščini, nemščini in francoščini, a se v igri udejstvujejo predstavniki praktično vseh narodov in v večini primerov "izgubljeno v prevodu", se najde GM, ki govori kritični jezik.

> "Njihovo trošenje ima blagodejen vpliv na finančno stanje okoliša Versaillesa."

Takoj za vogalom delovnega kotička CM stojijo prostori pisarne za "nespletno" in naročniško podporo, ki skrbijo za uporabniške račune in zaračunavanje naročnine – še en ključen kamen v temeljih *WoW*. Zunaj pisarne, v severnem predelu Pariza, najdemo tako opevane strežnike, velikanske skupke PC-jev; veliko strežnikov je tudi v Frankfurtu in v ne tako oddaljeni prihodnosti jih bo postavljenih še več – v času, ko bo na police udaril tretji val zapakiranih *WoW* in potešil lakoto še vedno nenasitnih množic. Medtem na drugem koncu sveta, v Kaliforniji, Blizzardovi razvijalci besno delajo na popravkih, novih območjih, nagradah, predmetih, nalogah in sovražnikih; vsebina je konec koncev nesporni kralj. In vse bo le raslo. Dobrodošli v svet *World of Warcraft*. **PCF**



Pogumna in nagajiva škratica imenovana Samsa. Prej znana kot Kafka, vse dokler ni zlobni... khm, delaven in bister GM sklenil, da je uporabljanje znanih literarnih imen v sporu s pravili igre. Odlično opravljajo svoje delo, ti GM.

KDO JE TA ŠKRAT?

V Stormwind City je šest milijonov zgodb. Kdo so igralci?*

>> Če sami niste igralec *Warcrafta*, so precejšnje možnosti, da enega izmed njih poznate. Ali kar nekaj. Morda celo nekaj ducatov, glede na to, da jih je po svetu 6 milijonov in številka še kar raste. Tukaj je nekaj zanimivih številk: 65% likov Warcrafta je moških in 35% ženskih. A moških igralcev je kar 84% in žensk le 16%. Malce matematike in pod črto se pokaže, da za 55% ženskih likov v resnici stoji moški igralec (sem takoj prištejte tudi Gregorja). V nasprotju se za manj kot 1% moških likov skriva ženska. Kaj je z nami in našimi igrami, fantje? Mimogrede, povprečna starost moškega igralca *Warcrafta* je 28, za ženske pa 32 let.

>> Od moških in žensk do dobrega in zla: 61% igralcev stoji v vrstah pocukranega Zavezništva (Alliance) in 39% je... napačno razumljenih... članov Horde. S 23% je najpogosteje zastopana rasa dolgočasno človeštvo (ki jo dolgočasno zastopa tudi neki dolgočasni član uredništva *PCF*), blizu so ji vilinci z 22%. Nemrtvi in Taureni (rasa silno podobna minotavrom) imajo 14% oziroma 10% delež in sta tako najbolj pogosti rasi iz vrst Horde. Ostale rase se vrtijo okoli 8%, pri čemer so troli za odtenek manj priljubljeni kot škrati.

>> Rogue in Warrior (oba izrazito "klavska" poklica) sta skupaj najbolj priljubljena razreda s 16%, medtem ko so najslabše zastopani šamani z vsega 7%. Neverjetnih 28% človeških likov spada v razred Paladinov (sveti bojevniki, nekakšni dobri vitezi), 18% igralcev pa je že doseglo najvišjo, 60. stopnjo v razvoju lika (množica, ki bi se verjetno strinjala s pogostim očitkom *WoW*, da se igra zares prične šele takrat, ko je nabiranje mišic končano). Če ste torej 28-letni moški igralec, čigar lik je človeški Paladin na stopnji 60, morate nujno steči ven in storiti nekaj hudičevo posebnega, da se boste lahko še kdaj počutili unikatnega.

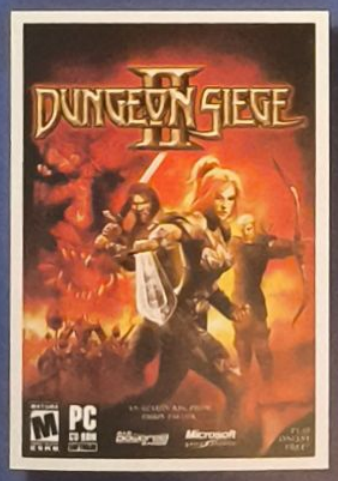
***Neuradni statistični podatki so pridobljeni z *www.warcraftrealms.com* in *www.nickyee.com/daedalus*.**

Dvorjenje orkov v vsem svojem sijaju. Revež sploh ne ve, da je ona v resnici on.

BIG BANG, BOF IN VIDEOTOP

V MESECU NOVEMBRU NAGRAJUJEJO SVOJE ZVESTE KUPCE:

TOTAL OVERDOSE



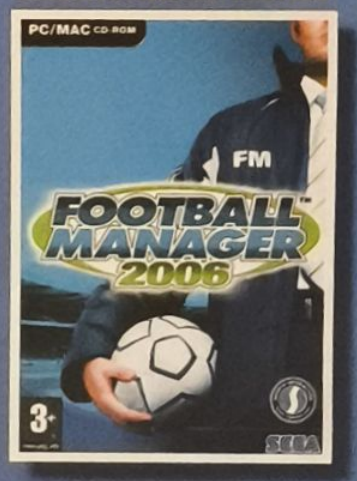
DUNGEON SIEGE II

SILENT HUNTER 3

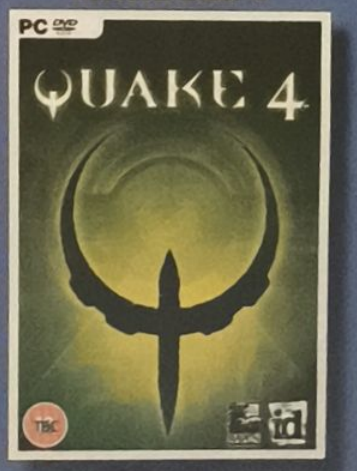
OB NAKUPU KATEREKOLI OD TEH 6. IGER ZA PC, VAM DRUGO PODARIMO PO NAŠEM IZBORU

DO RAZPRODAJE ZALOG!

SETTLER: HERITAGE OF KINGS



FOOTBALL MANEGER 4



QUAKE 4

VideoToP
CD-ROM * Computers * Multimedia

BIG BANG

BOF
Building Of Fun

Railguni in metalci raket so pač standard.

PRVOOSEBNI OHRANJEVALEC ŽANRA

Quake IV

Desetletje id–jevih strelskih iger se je zlilo v eno samo. Pa je ta žmoht boljši od okusa posameznih sestavin?

Activision Raven/id www.ravensoft.com/quake4.html

Pravzaprav nam prav dol visi za to, kako se na "sceni" ob izidu vsakega težko pričakovanega naslova pojavi grupa nergačev, ki ne bi priznali, da jim je na dotični igri vsaj nekaj všeč, pa če bi jih gole vlekli čez polje britvic. Težko jim je, res. Še posebej zato, ker se večina njih znotraj lestvice t.i. splošne razgledanosti igralske kulture znajde nekje pri revnem dnu, kjer je tema res tema, kljub vsej razkošnosti svetlobe, ki bledo sije iz 45–vatne žarnice, huje popackane s slino komarjev kot sloni v paritveni sezoni. A hej, ko igra končno pride in popadajo čeljusti na tla, je razvijalcev, analitikov in profesionalnih opisovalcev naenkrat več, kot je Stroggov na domačem planetu.

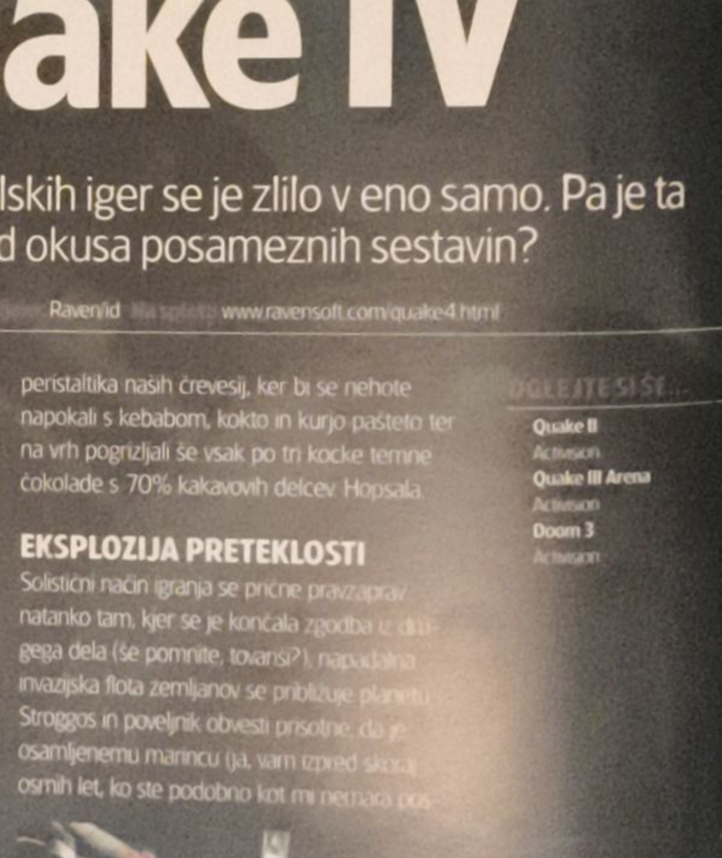
In ni hudič, da se to ne bi (je) zgodilo tudi tokrat. Preden je škatla z novim, četrtim logotipom družine *Quake* priromala v naše podalpske kraje, smo lahko le z odprtimi votlinami opazovali ocene, ki so jih znane in polznane igričarske revije in spletne strani prisolile tej najnovejši, a obenem retro pridobitvi prvoosebnega težkokategorno uničevalskega žanra. A vsem slabim in dobrim ocenam navkljub vedite, da so podobno uničevalske igre obenem tudi zelo redek pojav. En mini aplavz, fanfare, karkoli... Hitro, saj zaznavamo bližnjo seizmološko aktivnost, ki pa je tokrat ni sprožila podivjana peristaltika naših črevesij, ker bi se nehote napokali s kebabom, kokto in kurjo pašteto ter na vrh pogrizljali še vsak po tri kocke temne čokolade s 70% kakavovih delcev. Hopsala.

EKSPLOZIJA PRETEKLOSTI

Solistični način igranja se prične pravzaprav natanko tam, kjer se je končala zgodba iz drugega dela (še pomnite, tovariši?), napadalna invazijska flota zemljanov se približuje planetu Stroggos in poveljnik obvesti prisotne, da je osamljenemu marincu (ja, vam izpred skoraj osmih let, ko ste podobno kot mi nemara pos-

POGLEJTE SI ŠE...

Quake II
Activision
Quake III Arena
Activision
Doom 3
Activision



Zgodba v *Quake IV* je preveč dobra, da bi vam jo izdali.

Nakladanje bo samo pocenilo zgornji posnetek. Raje si ga oglejte.

valjkali med prsti veliko suhega kruha in si še kako drugače trgali od ust, da bi zbobnali skupaj kupnino za igro, ki vam je kasneje dobesedno scvrla še zadnje atome življenja v družbi) uspelo ugonobiti šefa Stroggov in onesposobiti veliki top, s katerim so tako uspešno klatili po napadalcih. Pot za invazijo na domači planet vaših in naših smrtnih sovragov je torej pripravljena. Najboljši borci človeštva so napadli in na enem izmed teh ekspresnih dvigal do vrat pekla ste seveda tudi vi, Matthew Kane, zelenec med prekaljenimi marinskimi hijenami, med bratci po orožju, v res prisrčno imenovanem polku Rhino Squad.

Posel kot posel, si boste rekli, ko se boste znašli v prvih korakih akcije. Na prvi pogled bo obljubljeno bojevanje pod milim nebom žal kaj kmalu zamenjalo spotikanje ob inštalacijske vode kiber-predorov in skoraj preveč prepoznavnih scen iz še ne tako oddaljene *Pogube 3* ali pa vsaj tendenc po prikazovanju njegovih oh in sploh zmogljivosti v zaprtih prostorih ter tu pa tam tudi v spopadih z vozili na odprtem. Zli fantje bodo v spremstvu svinca in izstrelkov zunajzemeljske tehnologije jasno skakali izza vogalov, kukali skozi cevi in od spodaj krivili rešetke ter napadali kot pobesneli, le s to željo v mislih, da bi se jim na koncu le uspelo nasaditi na cevi vaše dvocevke. Pred tem vas bodo pač temu primerno poskusili poškodovati, kaj pa bi drugega?

Škoda le, da bo vsak sposoben igralec celotno zadevo znal obrniti v slabih desetih urah, kar pa je za igre te vrste bore malo. Celotna štorija se bo pred vašimi očmi odvrtela še hitreje, če boste po domače "not padli" in uvodno poglavje z invazijo po rutinsko obdelali, glede na to, da je pač po večini sestavljeno le iz nekaj sledečih si opravil ali nalog. Poiščite bolničarja in ga pripeljite sem, najdite pravo pot do tistega gumba, ki bo ostalim odprl vrata, in tako naprej in nazaj.

Po uvodnem spoznavanju igre bodo po vas prišli fantje z veliko potujočo in letečo klavnico imenovano Hannibal, kjer boste izvedeli podrobnosti načrta za naslednjo fazo napadov, se malce razgledali okoli, občudovali ustvarjalske sposobnosti oblikovalcev stopenj pri skupini Raven in naposled skočili nazaj v akcijo. Igra vam vsaj v tem pogledu daje vedeti, da ste resnično le figura v nekem velikem spopadu, kljub temu, da tudi drugače nenehno poka okoli vas, kot da se bunkerji in vojaška poslopja na Stroggosu prav šibijo pod nenehno "kanonažo" Zemljanov. In spotoma se odvija tudi zgodba, ki vam bo kmalu dala vedeti, da v ozadju nad vsem skupaj budno pazi nekaj veliko bolj srhljivega in temačnega, kot bi pričakovali...

V vmesnem času boste podili vse tiste stroggovske klone, se spopadali z vedno hujšimi beštijami in bentili nad vašo druščino, ki se v primernih trenutkih ne bo znala umakniti ali pa vam bo stal prijatelj marinec za ritjo in vam onemogočal "taktični" umik v zaledje, kadar boste preveč pogumno skočili pred hordo nezemljanov. Večino časa boste pravzaprav preživeli s svojimi kompanjoni, vseskozi srečevali vojake iz drugih enot, ki bodo zaposleni s čim drugim kot z vojno. No, od časa do časa boste vseeno pričakovali kaj več kot le kakšno čakanje pred vrati, v katera se očitno z druge strani z betico zaletava pošast, ki seveda nikoli ne pride skozi, in vsa panika vojakov, ki se pripravljajo na divjo obrambo, bo seveda odveč.

KONČNI OBRAČUN

Quake IV je povzročil tudi druge razpoke. Tako so na primer vozila čisto odveč in so prej podobna tistim na pol stroggovskim zombijem, ki se pojavijo v zadnjem delu igre, kot čemu uporabnemu. Na pol končane, pokvarjene stvari. Jah, že res, da se boste znašli tudi v lebdečemu tanku, a ne pričakujte nič presenetljivega ali posebej težkega. Isto velja za robotskega mecha, posamezne vožnje pa se tudi odvijajo v vnaprej pripravljenih hodnikih, ki vas linearno zvlečejo od točke A do točke B in lahko kar pozabite na svobodo gibanja, ki ste je bili navajeni pri igrah kot sta *Far Cry* ali *Halo*. Hoja po črti je pač hoja po črti, ne glede na to, ali imaš dva, tri ali petnajst deci v riti in je g. Policaj kratkoviden, daljnoviden ali slep kot Stevie Wonder, bog mu požegnaj tipke na klavirju.

Hej, po drugi strani pa je *Q4*, kadar se drži tistega, kar pač najbolje obvlada, fantastična prvoosebna izkušnja. Ne pričakujte bombardiranja s svežimi idejami iz žanra prvoosebnih strelskih iger, tu vas ne bo doletelo nič takšnega, kar vas še ni kdaj zrušilo ob pod pri preigravanju katerega izmed prejšnjih id-jevih naslovov. Ravnotežje med flinto v vaših rokah in obsegom ter

Hannibalova lekcija

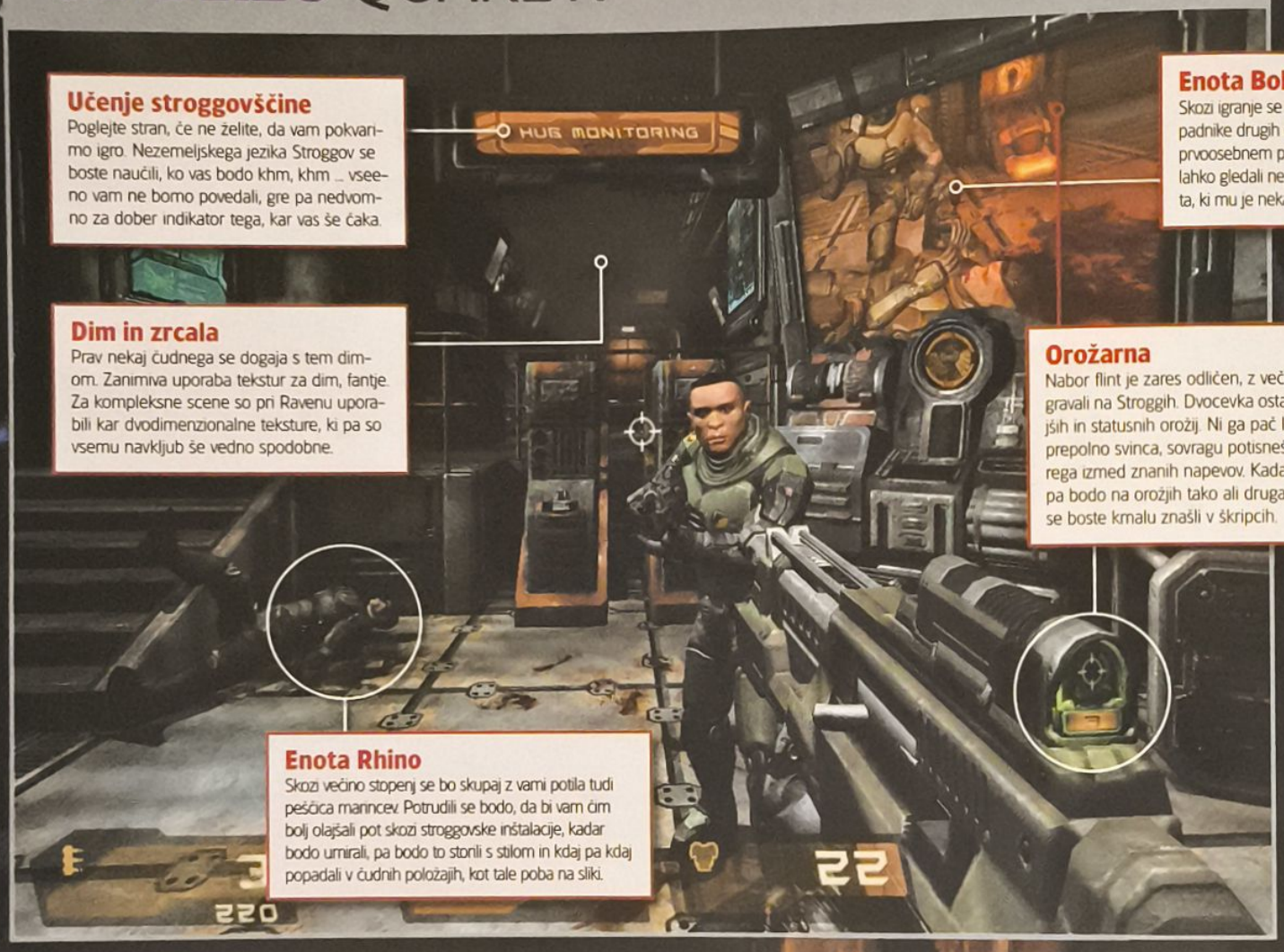
Hočeš ali nočeš, zvlekli te bomo na to plovilo!

1 Ob koncu poglavja invazije, se iz orbite naenkrat nad vami pojavi plovilo Hannibal. V tistem trenutku boste nikjer drugje kot za prevrnjenim tovornjakom, okoli vas pa bodo žvižgali izstrelki prihajajoči iz smeri sovragovih utrjenih položajev. No, kmalu bodo zaropotali kanoni s Hannibala...

2 Celotna sekvenca je precej impresivna, ladja je res ogromna in kmalu boste dobili občutek, da gre za spopad res kolosalnih razmer. Velikosti Hannibala vam z nekaj posnetki zaslona seveda ne moremo prikazati, to je nekaj, kar boste morali v igri doživeti pač sami. Videti je, kot bi stadion iz nebes priletel na zemljo.

3 Dvigalo vas bo popeljalo v notranjost Hannibala, kjer boste nato imeli priložnost, da se sprehodite po njegovih hodnikih, laboratorijih, orožarni in končno tudi komandnemu mostu. Tak leteči dom vam bo hitro dal vedeti, da bo Stroggom še trda predla.

OD BLIZU QUAKE IV



Učenje stroggovščine
Poglejte stran, če ne želite, da vam pokvarimo igro. Nezemeljskega jezika Stroggov se boste naučili, ko vas bodo khm, khm ... vseeno vam ne bomo povedali, gre pa nedvomno za dober indikator tega, kar vas še čaka.

Dim in zrcala
Prav nekaj čudnega se dogaja s tem dimom. Zanimiva uporaba tekstur za dim, fantje. Za kompleksne scene so pri Ravenu uporabili kar dvodimenzionalne teksture, ki pa so vsemu navkljub še vedno spodobne.

Enota Rhino
Skozi večino stopenj se bo skupaj z vami potila tudi peščica marincev. Potrudili se bodo, da bi vam čim bolj olajšali pot skozi stroggovske inštalacije, kadar bodo umirali, pa bodo to storili s stilom in kdaj pa kdaj popadali v čudnih položajih, kot tale poba na sliki.

Enota Bober (ja, res...)
Skozi igranje se boste vseskozi zaletavali ob pripadnike drugih enot, ponavadi se bo to zgodilo v prvoosebnem pogledu, v tem primeru pa boste lahko gledali neposreden prenos umiranja soldata, ki mu je nekaj raztopilo polovico leščerbe.

Orožarna
Nabor flint je zares odličen, z večino pa se boste z veseljem poigravali na Stroggih. Dvocevka ostaja še vedno eno izmed močnejših in statusnih orožij. Ni ga pač lepšega kot to, da žarečo cev, prepolno svinca, sovragu potisneš pred nos in si zabrundaš katerega izmed znanih napevov. Kadar vam bo zmanjkovalo streliva, pa bodo na orožjih tako ali drugače utripali pokazatelji tega, da se boste kmalu znašli v škripcih.

"Quake IV je lekcija o tem, kako izpeljati zadane načrte"

znanjem vaših nasprotnikov je pač dodelano. Kot bo skozi sejanje svinca raslo tudi vaše zavedanje, kako se polotiti posameznih nasprotnikov, v katerem trenutku je pravi čas za menjavo orožja in podobno. Notranjost trdnjave Stroggov je strašljiva in odlična in v nasprotju z bolj ali ne enoličnim okoljem iz igre *Doom 3* se boste tu srečevali s peklenskimi industrijskimi področji, tehno-sadističnimi katedralami, bruhajoče zeleno kanalizacijo in bolnišnično krvavimi ploščicami. V takem okolju boste naravnost vzljubili vzdušje ob boju, po drugi strani pa zamižite na eno oko v zunanjih predelih, ki niso ravno najbolj dodelani.

In imejte v mislih, da mi nalašč iščemo napake v igrah, medtem ko velika večina nedeljskih igralcev teh posameznih spodrsljajev niti ne bo opazila. *Quake Štiri* je trden kot granit, čeprav zna biti dolgočasen in sredi devetdesetih let bi si nedvomno zasluzil tako visoko oceno, da bi lahko razen id-ja vse razvijalske skupine kar zaprle stacuno. A tu je še večigralski način...

TRIJE MUŠKETIRJI

Veliko osebkov tam zunaj (vključno z razvijalci) misli, da je *Quake III Arena* še vedno najmočnejši in razturaško najboljši večigralni dosezek, kar jih obstaja. To zlitje hitrosti in ekspertnega oblikovanja stopenj je praktično brez napak. In na prvi pogled se zdi, da *Q4* sledi osnovnemu pravilu "če ni zanič, ne poskušaj popravljati". Rezultat je seveda to, da se večigralski način novega *Kvejka* tiplje in giblje kot *Q3*, obogaten z močjo pogona *Doom 3*. Pojavi se sicer nekaj posodobitev tu in tam (zvečine gre za balansiranje igre z novimi različicami starih orožij), v veliki meri pa je to igra, ki ste jo igrali ob koncu prejšnjega tisočletja. Da, tisti grdo nasilni balet smrti, za katerega smo skoraj pozabili, kako smo ga ljubili. Marsikdo se bo v večigralstvo, ki ga ponovno ponuja *Quake IV* zaljubil na prvi pogled, se bodo pa našli tudi tisti, ki bodo zaman stokali za retro načinom CTF v "pravem" predhodniku najnovejšega *Quakea*, stari dobri dvojki, ki je v skoraj desetletju že odromala v pozabo.

Nov del serije *Quake* jemljite kot kratko lekcijo o tem, kako je potrebno učinkovito izpeljati zadane načrte. Če je bila glavna namera razvijalcev pri Ravenu ta, da pod okriljem pogona *Doom 3* združi igralni izkušnji iz iger *Quake II* in *Quake III*, potem jim lahko prisolimo čisto desetko. Je pa res, da razen tega, niso storili nič več, kar bi znalo širšo igralsko skupnost prepričati v to, da je prav *Quake IV* tista igra, ki se jo splača vzeti v roke in pričeti z igralsko kariero. Glede na to, da id software že od časov igre *Wolfenstein 3D* žrtvuje oblikovalsko plat igre zaradi tehnoloških prednosti, smo vse skupaj tudi pričakovali. Tako se bo tudi zdaj zagotovo našlo veliko pristašev serije, ki bodo ob preigravanju doživljali napade epilepsije in orgazmirali ob turnirskem večigralskem načinu. Drugi, podobno kot tisti z začetka naše zgodbe, pa se bodo spraševali ali je res nujno, da se serija iger *Quake* nadaljuje. Mi pravimo, da če ste kadarkoli bili ljubitelj *Potresa*, ob koncu noči ne boste ugasnili železja in z bliskanjem pred očmi odšli v horizontalen položaj razočarani. Res. **PCF**

JEZUS! DM17!
Vrnitev poskakujočih bingljev

Trinajst jih je... stopenj, ki preživijo na vaše večigralske sposobnosti v igri *Quake IV*. In med njimi so tudi takšne, ki jih dobro poznajo vsi veterani. Mogoče vesoljska DM17 ni ravno med najbolj praktičnimi, je pa nedvomno precej zabavna. Temu dodajte še nekaj klasik, kot je na primer predelana stopnja The Edge iz stare dobre dvojke, in zvlecite svojo zadnjico na najniže pingajoči strežnik.

2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D graficna kartica

3GHz, 2GB RAM, 256MB 3D graficna kartica

16 igralcev, LAN, Internet

88% **PCF pravi...** "Manj inovativen kot časnika na Institutu Jožef Stefan, a postrežete z vrhunskim videzom in večigralstvom."

Rinjenje nasprotnikov v peščene pasti ni brez tveganja, a je zagotovo zabavno.

Da se ne bi pregreval, avtomobilček Fiat Abarth vozi s povsem odprtim pokrovom na motorju.

Ameriške pošasti, kot je korveta, se bodo znašle na travi takoj, ko jim boste dali priložnost.

Umetni vozniki se izkažejo za spodobne tekmece, a se v ovinkih nekoliko preveč dobro držijo notranje strani, da bi bili povsem prepričljivi.

STAROSTE DIRKALNEGA ŠPORTA

GT Legends

Ste se že kdaj vprašali, kaj delajo avtomobili iz filmov kot je *The Italian Job* v prostem času?

Založnik 10tacle Studios/Atari **Razvijalec** SimBin **Na spletu** www.gt-legends.com

Vsakdo, ki vam reče, da se med svojo prvo vožnjo s športnim avtom pantera v igri GT Legends ni niti enkrat nasmehnil, je umazan smrdeč lažnivec ali nekakšen andr-oid, spretno skrit v človeško družbo. Nihče ne more niti pod razno peljati vročekrvne italijanske zverine, ne da bi ga zraven požgečkalo po trebuhu. Renčeč motor, izpušna cev, ki spušča zvoke, katerih se ne bi sramovala aktivna fronta, in nori pospeški, so vsi znaki, da je tole najbolj privlačna simulacija zgodovinske plati moto športa vse od *Grand Prix Legends*.

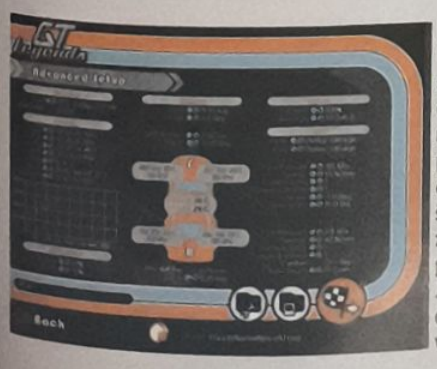
Takšnole izpostavljanje noro poskočne pan-tere pa v resnici ni povsem pošteno do drugih udeležencev hitrostnega šova, saj vseh 28 dirkalnikov ponudi podobno stopnjo samosvoje duše, avtentičnosti in čistega veselja ob brzdanju vročekrvnih konj. Z briljantno odločitvijo, da bodo znova obudili zvezde dirkaškega športa iz šestdesetih in sedemdesetih, so si razvijalci na široko odprli vrata v naša srca, saj so postregli z najbolj raznovrstnim in karizmatičnim naborom avtomobilov v resni simulaciji: skorajda humor-istični fiati in mini cooperji; strašljivo nostalgične cortine, escorti in capriji; boleče stila polni jag-uarji, okretni lotusi in že kar nesmiselno mišič-aste corvette vsi po vrsti naravnost prosjačijo, da jih razsujete, prilagodite, zaobvladate in pritis-nete do konca. Izkušnja ob vožnji je pri vsakem avtomobilu drugačna in že dolgo nismo videli igre, ki bi tako dobro v račun vzela vpliv teže, hitrosti in sil, ki se pojavljajo pri speljevanju ostrih ovinkov. Palci na obeh rokah in nogah so tu strmo obrnjeni navzgor!

OGLEJTE SI ŠE...

>> **GTR**
Atari
>> **Grand Prix Legends**
Sierra
>> **Pacific Fighters**
Ubisoft

Mastne roke

Vstop nepooblaščenim osebam prepovedan



Nekaj izkušenj iz vijačenja v igrah kot sta *Grand Prix Legends* in *GTR* se izkaže za še kako dobrodošlih, če nameravate pogledati pod motor, se poigravati z vzmetmi ali prilagajati volan. Pritisk v gumah, občutljivost krmila, spuščanje školjke, prestavna razmerja, zavorna moč... vse to se lahko prilagodi in zvija po vaših željah. Je pa vprašanje, ali imate sploh dovolj močno željo, da se boste v vse to spustili.

PRISLUŽEN PREVOZ

Čeprav je ideja, da bi z eno in isto mrcino cele dneve krožili po eni in isti zvito zastavljeni progi ter vedno znova podirali svoj najboljši čas, skra-jno mamljiva, so prisotne še številne druge, bolj strukturirane možnosti udejstvovanja. Če boste želeli svoje dirkalne rokavice položiti na volan slehernega vključenega vozila in jih nato sukati po vseh 25 različnih progah (sicer je v *GTL* 11 evropskih dirkališč, ki pa so speljana v več različicah, med drugim pa v naboru najdemo Imolo, Monzo, Donington in Nürburgring), se boste morali poprej spopasti z okoli 90 ločenimi dirkalnimi izzivi. Se vam zdi številka preveč zastrašujoča? No ja, vedno se lahko zatečete k uporabi kod za goljufanje, barabe male.

Ne samo, da *GTL* ponudi bolj organizirane izgovore za dirkanje kot njena predhodnica (tudi *GTR* je delo istih razvijalcev, SimBin, ki postajajo najboljši in skorajda edini naslov za vse ljubitelje realističnega dirkanja), temveč je bolj uspešna tudi na področju prepričevanja, da dejansko sedite za volanom dirkalnika. Obračanje volana in prerivanje menjalne ročice sedaj ne opravlja več nevidna sila, ampak so vidni dejanski prsti in dlani, prav tako je okolica ob progah precej bolj živa in zapolnjena, zvok pa je poglavje zase – pozna se, da so fantje uporabljali posnetke zajete ob delovanju dejanskih dirkalnikov iz tega avtomobilsko enkratnega obdobja.

Na žalost sta bila v *GTL* nekoliko manj pozornosti deležna vremenski in poškodbeni model in sta zato redki šibkosti naslova. Z vidika trdnosti školjke se precej običajni avtomobili namreč iz krutih treskov z 200km/h zmažejo z le nekaj rahlimi kozmetičnimi udrtinami in sem ter tja odpadlim odbijačem. Prav tako je več kot moteče dejstvo, da se zverine pomerijo vedno le v suhem sončnem vremenu – prav zanimivo bi bilo videti, kako bi se že tako nemirni zadki obnašali, ko bi se na progi pojavila še voda. Palci se le rahlo povesijo.

A naj vam zadnje vrstice nikar ne uničijo želje, da bi *GT Legends* preizkusili tudi sami, saj gre za resnično visoko kvalitetno zabavo in po zaslugi samodejnega menjalnika, nadzora drsenja in pomoči pri zaviranju, bo lahko še tak cestni zelenec osvajal lovorike po le nekaj urah dirkanja. Vsekakor pohvale vredna odlika za predstavnico resnih simulacij, ki se sicer vse pre-pogosto izkažejo za množicam nedostopne. Na drugi strani bodo imele pogumnejše duše, ki so se pripravljene bosti s pošastmi kot je opevana pantera, brez kakršnih koli umetnih pomoči, pred sabo mesece, če ne že kar leta, slastno težavnega in samosvojega moto športa. **PCF**

Min 1,2GHz, 256MB RAM, 32MB grafična kartica

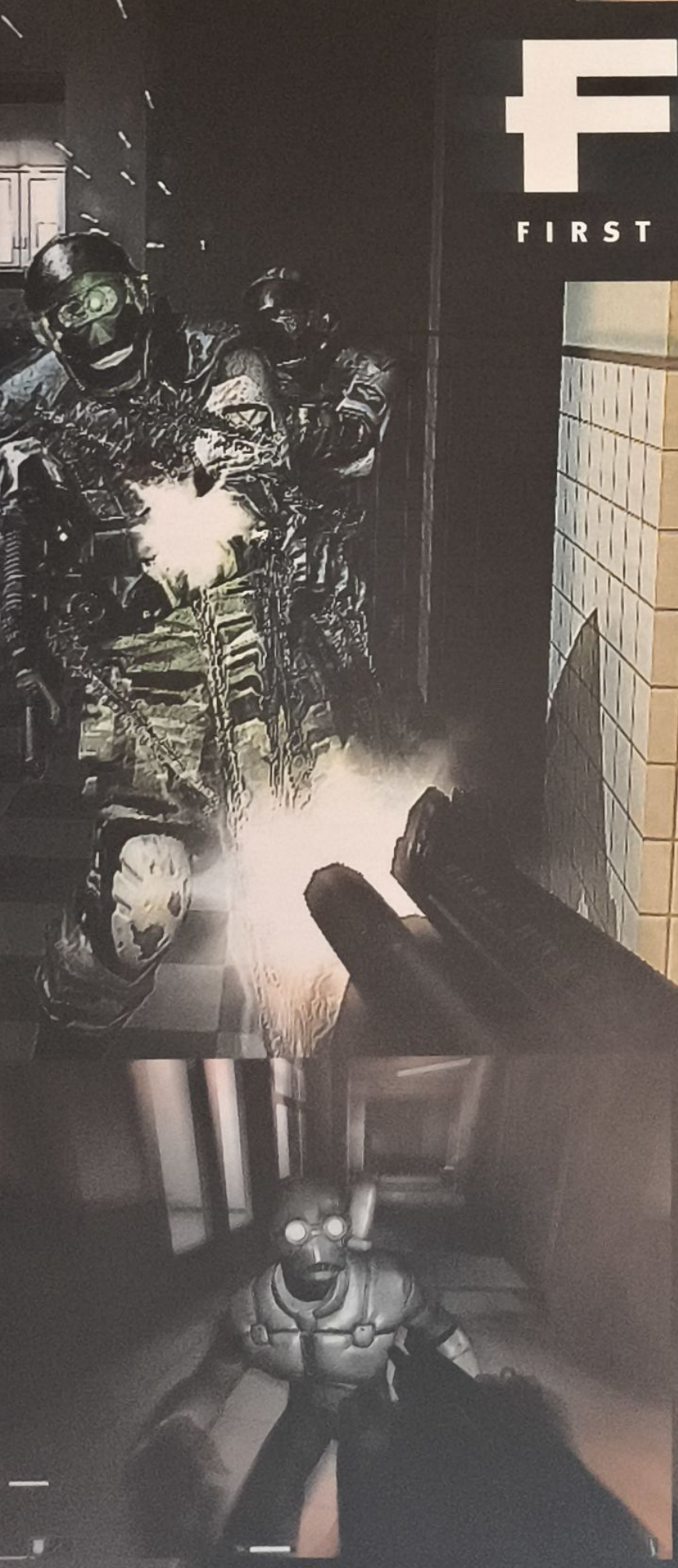
Opt 2,5GHz, 512MB RAM, 128MB grafična kartica

Večigralstvo LAN, internet, 2-16 voznikov

87% **PCF pravi...** "Sijajna združitev hitrosti, stila, realizma in naravnost čudovite dostopnosti."

Drobni delci vseh vrst so redni gostje na zaslonu.

"Potrebnih je le par spopadov, da boste dojeli, koliko več je sposoben povprečen nasprotnik"



Za vse, ki imate fetiš na maske, bo *F.E.A.R.* izdatno poskrbel.

F.E.A.R.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Čudoviti nezakonski otrok *The Ring, Max Payne, Event Horizon* in *Doom*.

Založnik: Sierra Razvojalec: Monolith Spletna: www.whatisfear.com

Vsake toliko časa je PC počaščen z vrhunskim predstavnikom zvrsti "s stilom prepojeno pobijanje več sovražnikov naenkrat v zaprtem prostoru". Člani tega elitnega kluba so med drugim *Max Payne, Half-Life 2, Chronicles of Riddick* in zdaj se jim pridružuje še strašljiva paranormalna strelska igra *F.E.A.R.* Vse to so igre, v katerih je prava poslastica, potem ko se navadimo na vse tehnološko grafične dobrote, prav skrajno navdahnjen boj. Gre za zadevo, ki jo je težko dobro zadeti, a *F.E.A.R.* jo useka naravnost na nos, da jo takoj oblije kri.

Potrebnih je le par naključnih spopadov in že boste dojeli, koliko več je sposoben narediti povprečen nasprotnik v *F.E.A.R.* – uspe jim navdahniti igro, še preden boste sploh uporabili lastne osupljive moči. Skakali bodo čez ograje in prepreke, da vas bodo lahko napadli s strani, prevračali omare in škatle, da si bodo ustvarili nekaj dodatnega kritja, se razpršili in vas čakali v smrtonosnem obroču, dokler se v stilu Predatorja ne prikažete iz senc (renderiranih v realnem času). Včasih se bodo skušali celo potegniti nazaj in bodo med tekom divje streljali, da bi se celi privlekli do najbližjega zaklonišča.

Boj proti majhni skupini inteligentnih, človeku podobnih nasprotnikov, zlahka proglasimo za enega izmed največjih dosežkov *F.E.A.R.* Opazovanje četice sovražnikov, ki se premišljeno postavlja na bojne položaje, je vedno znova vznemirljiv prizor – in tega boste v igri, kjer boste videli večji del vojske 1000 telepatskih komandosov, precej pogosto deležni. Izziv tu je, da vse te sovražnike pobijete na čim bolj pompozen način, za kar imate na voljo manjši arzenal smrtonosnega orožja, omejeno upočasnjeno gibanje, že standardno poimenovano "bullet-time", in nenavadno sposobnost, da vojakom klonirane vojske dostavite resnično boleče udarce z golo roko (ali nogo). Časa za razmislek ni veliko, akcija je napeta, posredovanje nujno in dogajanje krvavo.

PRAŠNO OKOLJE

Če gledamo zgolj iz stališča bojev, *F.E.A.R.* praktično ne zna razočarati. Če seveda vaš PC ni zastarel, kajti strojne zahteve v *F.E.A.R.* segajo više kot katerekoli doslej. A navsezadnje se temu ne gre čuditi – v bojnem okolju, podobnem hiperaktivni klavnici, kjer prah leti z betonskih zidov, kri brizga iz trupel in iskre letijo na vse strani, lahko preživijo le najmočnejše škatle, za šibkejše procesorje pa obstaja upravičen strah, da bodo ob vrhuncu akcije še sami spektakularno eksplodirali. S strogo tehnološkega vidika je ta igra občudovanja in nadgradnje strojne opreme vreden dosežek. Je pa treba

OGLEJTE SI ŠE...

- >> **Half-Life 2** Sierra
- >> **Doom 3** Activision
- >> **Max Payne** Take Two

Kri in creva

Pozor: vsebuje nelepe smrti

Smrt v *F.E.A.R.* ni prav nič risankasta in iznakažena trupla najdejo prostor za vsakim vogalom. Najbolj boleče in želodec vznemirjajoče smrti boste povzročali s pištolo za žeblje, saj boste ubogim param z njo redno pošiljali velike kovinske predmete naravnost skozi lobanjo in jih na tako krut način pribijali na stene. Nikakor ni igra za občutljive duše.

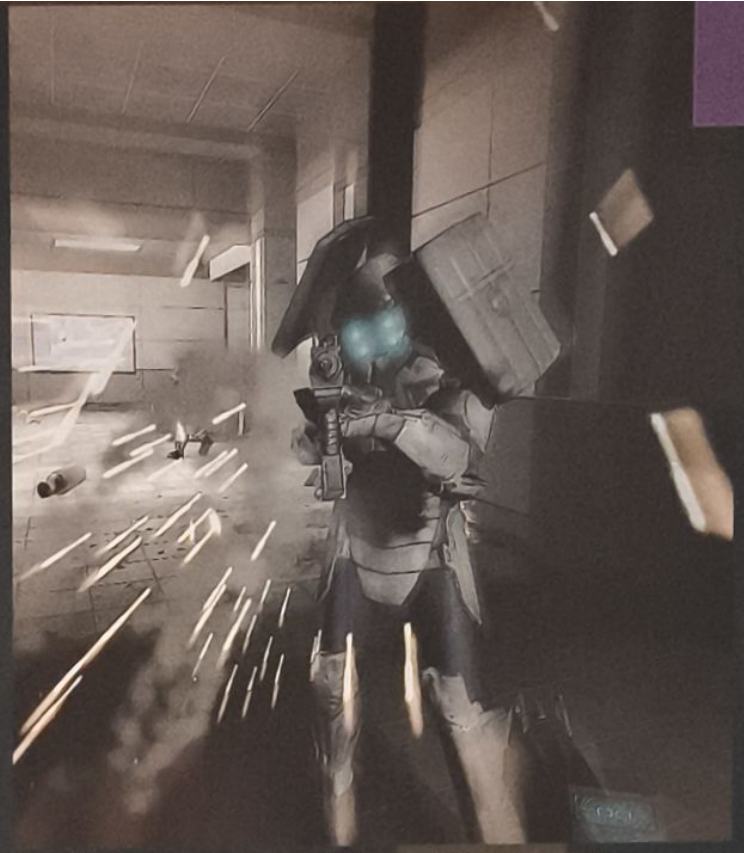
priznati, da se sem ter tja, v primerjavi z nekaterimi neverjetno dodelanimi okolji strelskih iger tekočega leta, pojavijo tudi moteče medla področja – a niti tem ne uspe, da bi si *F.E.A.R.* zapomnili kakorkoli drugače kot stila in posebnih učinkov polno akcijo. In ponudi lahko še marsikaj več kot le elegantno fiziko delcev: ima zgodbo, polno groze.

Razvijalci Monolith so z vpeljavo junaka brez imena in glasu, torej z odsotnostjo prave osebnosti, pogosto šibko točko prvoosebnih strelskih iger, igro obrnili sebi v prid in iz nje naredili pomemben sestavni del zgodbe. (Ali pač ne?) Kakorkoli že, pred sabo imamo poveljnika z nenavadnimi psiho-telepatskimi močmi, ki se spremeni v pobesnelega kanibala na prostosti in že prvi dan na bojišču se boste podili za njim skozi mesto ter si pri tem dobesedno mešarili prosto pot. Kaj kmalu se bodo skozi vmesne sekvence, posamezne slike in velike doze nepričakovano pojavljajočih se vrat in hodnikov, začele odvijati in zapletati številne skrivnosti. Obilica šepetajočih ljudi, ki se bodo nenadoma sesedli v sam prah, vam bo malo zatresla kosti, nato pa se jim bo pridružila že kar stereotipna, a zato nič manj grozljiva majhna, zloglasno smejoča se deklica. Kljub takšnemu nevarnemu približevanju kiču, igri uspe zadrževati zadovoljivo mračno vzdušje in skrivnosti so vsaj delno razodete, kar da občutek zadoščenja. *F.E.A.R.* se ne mudi razlagati stvari, čeprav je v ozadju telefonskih sporočil kopica namigov, prav tako pa lahko kar nekaj informacij nakradete iz dragih prenosnikov Alienware, ki smetijo praktično vašo celotno pot...

STALNA NAPETOST

Izpolnjevanje svojega imena, ki bi ga lahko v slovenščino prevedli kot *S.T.R.A.H.*, je največja moč in slabost *F.E.A.R.* V igri je nekaj pravih zaustavljalcev srčnega utripa in šokov, ki so prišli do živega celo (sicer neverjetno pogumnemu in drznemu) določenemu opisovalcu iger, da se je ves prestrašen oziral nazaj in preverjal, če je kdo opazil, kako je večkrat silno strahopetno poskočil na svojemu stolu. [Gregor – da, opazili smo vsi.]. In včasih je vse skupaj prav premeteno pripravljeno, saj se igra potrudi, da vas straši ravno v okoliščinah, v katerih se počutite najbolj ranljivo (v demo različici boste dobili kar dober občutek, o čem govorimo). Kakorkoli močne se boste počutili, ko boste mrcvarili hordo za hordo vojakov, vas bodo nadnaravne moči, ki prevevajo celoten naslov, na straljiv način nenehno opozarjale, da je vaše življenje le posledica njihove dobrote.

Oziroma bodo to počele vsaj večino igralnega časa. Mogoče kar nekoliko pričakovano, *F.E.A.R.* ni sposoben skozi vseh 12 ur, kolikor časa približno traja celotna izkušnja, držati enako močnega občutka napetosti in strahu. Nedvomno je nekaj milejših točk, kjer je strah šibkejši in opazno manj učinkovit, medtem ko se nekateri deli igre namenoma osredotočijo zgolj na boj in grozo tako bolj ali manj postavijo v kot. In konec... No, nočemo vam česarkoli pokvariti, prejšnjo poved vzemite zgolj na znanje, da smo bili rahlo razočarani, čeprav je



Ti modeli enostavno niso pripravljeni na konstruktiven pogovor.

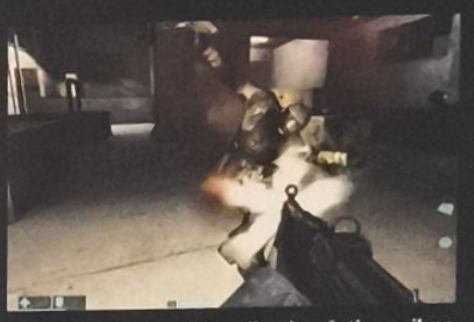
vključena neverjetna eksplozija, morda celo "Najboljša Kadarkoli v Katerikoli Igri".

FAKTOR OSUPLJIVOSTI

Z vsemi udarci in eksplozijami, upočasnjenim dogajanjem, pritiklinami kung fuja, brezhibno zvočno spremljavo in stila polnim videzom se zdi, kot da je bil *F.E.A.R.* izdelan po seznamu "Kaj bi bilo videti resnično kul v igri?". In večino teh postavk tudi z odliko prenese v prakso. Gibanje kot v upočasnjenem posnetku, ki ga lahko uporabite praktično kadarkoli, da bolje obvladate hitre spopade, je briljantno vdelano in boju dodaja dramatičen občutek, predstavlja koristno "orodje" in vse akcije naredi še za odtenek atraktivnejše. Prištejte k temu še bistrost večine sovražnih vojakov in pred vami je trden temelj za uspeh.

Toda zdaj je čas, da krogla zadene tudi *F.E.A.R.*: ob vseh stvareh, ki jih naslov dela več kot prav, ostajajo tudi tiste, pri katerih greši kot vse preveč strelskih iger. Enostavno ni dovolj razgiban, še posebej, kar zadeva kraj dogajanja – vedno znova se boste znašli v stanovanjih in pisarnah, za katere se bo zdelo, da ste jih videli v vsaki drugi predstavnici zvrsti. In seveda boste vse te prostore raziskovali s *še eno* svetilko, ki ima omejen čas delovanja. Najmočnejši aduti igre so vedno znova uporabljeni, zaradi česar se začnejo

"Malo pudra, pa boš kot nov".



Sovražniki vas bodo hoteli pokončati z majhne razdalje. Glejte, da jih pokončate prej.

Temu pravite strašno? Ph... Če pomislimo, še enkrat: Maaaami!

akcijske in grozljive scene z urami igranja vedno bolj nadležno ponavljati. Tudi način, na katerega so postrežene interaktivne sanjske naloge, ne sede najbolj. Podobne so tistim sanjskim sekvencam iz *Maxa Payna*, le da so še manj povezane in še manj delujejo kot del osrednje igre. Že to je precej težko prenašati, nato pa se pojavi še breme nalagalnih zaslonov, ki vskočijo med posameznimi deli in utrujajo s "priročnimi namigi"

Ali ni najbolj mučen del sleherne prvoosebne strelske igre tisti, ki vam vzame nadzor in vas prisili, da sledite poti, po kateri se ne želite podati? Morda je to zaradi ambicij igre, toda ravno to se *F.E.A.R.* nekajkrat zgodi. Gre za podobno situacijo kot pri filmu nadebudnega režiserja, ki je naredil nekaj napak, a ga rešuje neverjeten občutek za osupljivo kinematičnost. *F.E.A.R.* nakazuje, da so se razvijalci hoteli pomeriti s hollywoodskimi uspešnicami ravno v tolikšni meri kot je v njih tlela želja, da ponesejo igre na novo raven.

Ali jim je to uspelo? Ko v upočasnjenem gibanju bočno zaščrintaš, s puško odbiješ glavo specialca, zaslišiš zloglasno razletavanje drobovine in skoraj istočasno s kung fu udarcem zdrobiš noge drugemu sovražniku, si rečeš: "Skoraj, hudiča, skoraj!" Nekatere ljudi moti nasilje v igrah. Nas tudi: nas moti, ker ponavadi ni izpeljano tako prekleto dobro. **PCF**

Bodite prestrašeni

Umetniško izdelane sekvence še povečajo nelagodnost

Osrednja zgodba v *F.E.A.R.* se vrti okoli poveljnika z močnimi psihičnimi močmi, ki se mu je odtrgalo. A skrivnostnost vendarle doseže vrhunec, ko vas začne preganjati še duh majhne, straljive deklice, ki vas večkrat pahne v prizore iz najhujših nočnih mor, iz katerih je edini izhod obilica streljanja in bežanja.

Min. 1,7GHz, 512MB RAM, 128MB DX9 3D kartica
Opt. 3GHz, 2GB RAM, 256MB Shader 2.0 3D kartica
Internet, do 16 igralcev

88% **PCF pravi...** "Krvava, strašna, krasna in resnično osupljiva strelska izkušnja"

BOJ NA ZELENICI

FIFA 06

Serija, ki je spoznala, kaj se zgodi ob prihodu konkurence, poskuša vrniti udarec. Ali ima dovolj moči za protinapad?

Založnik Electronic Arts **Razvijalec** Electronic Arts **Na spletu** www.fifa06.ea.com

Nogomet je poln preobratov. Enkrat sediš na vrhu lige in se veseliš treh zaporednih naslovov prvaka ter odličnih iger v Ligi prvakov, že naslednje leto pa ostaneš brez sleherne lovorike. Ali pa zmečeš stran kupe denarja, nakupiš največje zvezde in si, oh in sploh, bleščav, nakar si na igrišču z dejansko igro narediš popolno sramoto. Sicer res namigujemo na Manchester United in Real Madrid, a zapisano bi zlahka nalepili tudi v življenjepis serije *FIFA*.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **FIFA 2005**
Electronic Arts
>> **Championship Manager 5**
Eidos
>> **Sensible Soccer**
Sensible Software

Da boste spretne vratarje iz *FIFE 06* premagali s take razdalje, se vam bo morala sreča nasmejati.

Njene nesporne vladavine brez pravega izzivalca je konec, saj se je zgodil *PES* in kar naenkrat bleščavost serije ni dovolj, saj glavni boj poteka na igrišču, kjer pa ta serija žal nima veliko pokazati.

Polne licence, ažurnost, avtentičnost prizorišč in igralcev, dobra grafika in atraktivna vsesplošna predstavitev – to nas ne navdušuje več. Od *FIFE* enostavno pričakujemo, da si tu ne dovoli nobenega zdrsa in delo opravi z odliko. Kopja se lomijo drugje – na igralnosti.

OPIS DVEH POLČASOV

FIFA 06 je z odzivnejšimi igralci, dodelanim sistemom podaj in še večjo gladkostjo animacij na določenih področjih nadkrilila predhodnice. V stilu *NHL 06* boste tokrat priča tudi "samodejnim" zvezdniškim potezam, ki jih boste sprožili z enim samim gumbom ali desno gobico na ploščku, izboljšano je še sprejemanje žoge, ki naredi gibanje z žogo za odtenek bolj življenjsko. Problem pri vsem tem je, da so nove preprosto preveč lastnosti slabo vpeljane.

Nadzor je namreč postal enostavno prezapleten in preprečuje gladek, podaj poln

Fizika je doživela vidno izboljšavo in gibanje igralcev kot tudi žoge je tokrat prepričljivejše.

nogomet. In ravno tu glavni tekmec, *Pro Evo*, blesti v svoji preprostosti – vsi potrebni triki so dosegljivi z nekaj preprostimi pritiski na tipke. Trenutno enostavno ne vidimo razloga, da bi komurkoli predlagali nakup *FIFE*, če pa lahko dobi *PES*. Celo če ste goreč privrženec serije, tokrat ne opravičuje nakupa, saj je novosti na vseh področjih enostavno premalo, nekatere napake pa ostajajo. Recimo UI: igralci se včasih obnašajo kot razpadajoči štori v gozdu in nepremično čakajo na podajo, s čimer uničujejo številne obetavne akcije. Tako je *FIFA 06*, ki je sicer vsaj povprečna, če že ne dobra igra, precej slab nakup. Mirne duše lahko ostanete pri starejši različici ali pa si omislite glavno tekmico – *PES*. **PCF**

Min 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 1,5GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Internet, na 1 PC

78% **PCF pravi...** "*FIFA 06* ima klasično odlično predstavitvijo, a šibkejši igralni model od tekmice in premalo novosti."

BARBARSKI DODATEK

Rome Total War Barbarian Invasion

Najboljša strategija na tržišču je postala še večja

Založnik Sega **Razvijalec** Creative Assembly **Na spletu** www.totalwar.com

Znamenja so slaba. Horda Hunov se bo vsak čas zgrnila na rimski imperij. Medtem ko se je strategija *Rome: Total War* osredotočala na dvig Rima, vas ta dodatek seznani z njegovim padcem. Prej je bil vaš cilj osvajanje, zdaj je vaš cilj golo preživetje.

Obstaja dober razlog, da so leta, ki so sledila padcu rimskega imperija, imenovana temni vek, saj obstaja zelo malo zapisov o tem obdobju, ki bi nam dali podroben vpogled v to, kaj se je takrat dogajalo in kako se je živelo. To se vidi tudi na tem dodatku, še posebej pri novih enotah novih armad – tiste zgodovinske so dolgočasne, tiste, ki se izkažejo za bolj domiselne, pa so več kot očitno plod domišljije razvijalcev. Sem gotovo sodi rimsko-britanska vojska s svojimi Graal Knights, Irish Hounds of Culann in komajda kaj zamaskiran kralj Artur.

Ta svojat misli, da lahko sesuje Rim.

Nove nočne bitke dodajo igri drugačne vrste taktično dinamiko – velikanska armada sovražno nastrojenih vojakov, ki se vam bližajo z baklami v rokah, je prizor, ki vas bo razvnel in prestrašil hkrati. Nekatere enote lahko zdaj tudi plavajo, kar v generalovo vrečo trikov doda zvito možnost napada z boka. Dozdeva se nam tudi, da so avtorji izboljšali grafični pogon igre, kar je gotovo dobrodošlo, glede na to, da izvirna igra ni posebej nova.

Zelo raznolike izzive nudi tudi nov pristop barbarskih plemen, ki se spustijo s hribov in sestavijo svoje celotno ljudstvo v armado, ki jo tvori več tisoč glav in, kar sploh ni nepomembno, več tisoč kosov orožja, ki je žejno rimske krvi. Naloga obeh rimskih imperijev je zgolj ta, da preživita, medtem ko si morajo različna ljudstva s severa nagrabiti čim več ozemlja od

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Shogun: Total War**
Activision
>> **Age Of Empires**
Microsoft
>> **Cossacks 2**
CDV Entertainment

S Slovani v tistih časih za razliko od danes ni bilo šale...

Nemčije do Španije in navsezadnje do samega Rima. Že res, da smo to zamisel srečali že v prejšnjih članih serije *Total War* in sploh ne nameravamo podpirati pomanjkanja kreativnosti s strani razvijalcev, vendar smo veseli, da stvar še vedno deluje, tako kot je treba. Seveda, če je tudi izpeljana tako kot je treba, kar v slučaju tega dodatka je.

Barbarian Invasion nikakor ne izpodkopava dosežkov svoje predhodnika, kar je že samo po sebi pohvala. Vendar pa kljub temu ne moremo govoriti o velikem triumfu, a spet po drugi strani to tudi ni hud padec... morda samo drobcken zdrs navzdol. **PCF**

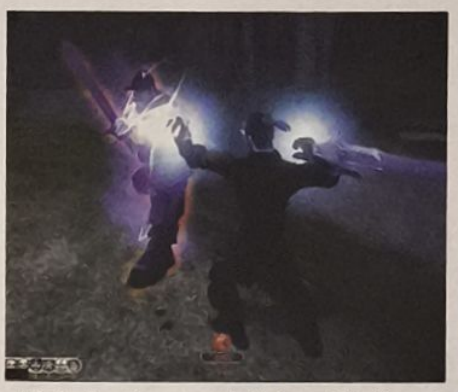
Min 1,4GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Do šest igralcev

88% **PCF pravi...** "Nekaj precej zanimivih idej, vendar originalni *Rome* še ostaja najboljša strategija."

Proslavite se z dobrimi deli in videti boste krepostni ter boste pritegnili več občudovalk.

Ali je ob slikah nevljudno uporabljati napise "Draga, doma sem"?

Zmeraj se najde čas za nekaj nesramnega ribarjenja: sproščujoče in hkrati vir zakladov.



Hladnokrvni umor nedolžnih: najhitrejša pot do demonskega obličja.

ZMEDA MORALNIH DILEM

Fable
The Lost Chapters

Če bi bili majhen, prestrašen otrok, ki dobi veliko, čarobno sekiro, kaj bi storili? Odločitve, odločitve...

Založnik Microsoft Games **Razvijalec** Lionhead Studios **Na spletu** www.microsoft.com/games/fable

Moje ime je Izbranec. Borim se za pravico. Kamorkoli grem, metulji prhutajo s krilci, sonce razsipava svoje žarke, nad mojo glavo pa se blešči svetniški sij. Ženske od sreče omedlevajo ob mojih nogah, moški šepetajo moje ime z globokim spoštovanjem, otroci pa ob pogledu name vzklikajo od navdušenja in odobravanja. Poročen sem z žensko, ki je ne bi ljubil nihče drug; vsak dan ji prinašam darila. Kruh si služim z varovanjem nedolžnih.

Moje ime je Parkelj. Borim se samo zase. Kamorkoli grem, me obdajajo roji muh, dviga se peklensko rdeča meglica, iz moje glave pa rastejo mogočni rogovi iz obsidiana. Ženske ob mojih nogah zaradi strahu izgubljajo zavest, moški trepetajo v grozi, otroci pa v kriku zbežijo. Med mojimi številnimi "ženami" sta bogata dedinja mrzlega srca in izprijena trgovka z orožjem; vse so redno deležne mojega biča. Kruh si služim z ropanjem, umori in podobnimi zadevicami.

In kakšen je vaš stil igranja? Nobenega dvoma ni, da boste izbrali najbolj svetlo ali najbolj temno pot, saj tista vmesna nikakor ne ponuja primerljivo zabavne izkušnje. Vaš videz, vaše sposobnosti in reakcija sveta na vas se dramatično spreminjajo glede na vašo osebnost in sloves, ki vas spremlja na vsakem koraku – govorimo torej o pravem igranju vlog in ne le poenostavljenem zbiranju izkušenjskih točk ter misijah vrste "pobij to, poberi tisto" (čeprav sta obe sestavini v *Fable* še kako prisotni). Vse te naloge, od reševalnih misij, plazenja po temnicah in dvobojev z mogočnimi nasprotniki, pa boste opravili dokaj hitro, zahvaljujoč možnosti teleportacije po raznih predelih sveta in miniaturnemu zemljevidu, ki vas bo zmeraj usmerjal v pravo smer. Pri vsem skupaj pa je najbolj razveseljiva prvovrstna uravnoteženost igre, saj je stopnja nagrad in kazni za plemenito ali zlobno obnašanje neverjetno enakovredna, kar je pravi dosežek.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **GTA: San Andreas**
Rockstar
>> **World of Warcraft**
Vivendi
>> **Star Wars: KOTOR**
Microsoft

Zabava z bigamijo
Celo pustolovci si želijo zveze

Najti življenjskega partnerja (ali nekaj partnerjev) sicer ni obvezno, je pa zato zabavno. Vaša privlačnost je odvisna od vaše osebnosti, načina oblačenja, pričeske in vaših tetovaž; toda nikar se ne boj, grdi zlobnež – zmeraj se najde nekdo, ki uživa v malce grobosti. Ali celo v grozljivi debelosti, če vam je to všeč.

AFERA S PERUTNINO

Užitka, ki ga *Fable* tako širokosrčno ponuja, pa ne boste našli v zasnovi zgodbe, ki je polna kratkih spopadov z udrihanjem po gumbih, temveč v samem bivanju in raziskovanju domišljijskega sveta. Med nalogami se lahko po lastni volji potepate po svetu, se spogledujete in zapeljujete ljudi obeh spolov, kupujete in najemate predmete, ribarite ali pa se odpravite na lov za skrivnostnimi in redkimi dragocenostmi. Pri tem vas igra neprestano sooča z raznimi moralnimi dilemami, ki same po sebi sicer ne zahtevajo modrosti kralja Salomona, v skladu s svojimi odločitvami pa obogatite vaš lik z možnostjo različnih gest in kretenj, kamor sodi na primer sposobnost izrekanja hudo nesramnih žaljivk, če ste zlobne vrste, ali pa raznih opravičil in komplimentov, če ste dober dečko. Tako se lahko navsezadnje končno odločite ugotoviti, kako daleč lahko pravzaprav brcnete kokoš in za vselej razjasnite dvome o tem, ali tudi drugim ljudem dišijo vaši prdci. Ne trdimo sicer, da je *Fable* nekakšen domišljijski *Grand Theft Auto*, toda podobnosti med obema igrama vsekakor obstajajo. Omenjena podobnost je prav tako vidna v sami zgodbi in misijah, ki jih boste takoj po zaključku pozabili, saj enostavno ponujajo premalo zabave v primerjavi z odločitvijo, da boste igro igrali kot moralni eksperiment z odprtim zaključkom. Čeprav *Fable* ne premore ogromne razprostranosti *Morrowinda* ali kompleksne zgodbe *Star Wars: The Knights of the Old Republic*, pa to nadoknadi s svojevrstnim stilom in čarobnim vzdušjem: svet deluje na vsakem koraku čudovito živo, posledice vaših dejanj pa imajo nanj očiten vpliv. Neskladje med igrivostjo raziskovanja in sprehajanja po svetu ter hinavsko resno ter nerodno izpeljano glavno nitjo zgodbe pa bo kljub temu odvrnilo marsikoga; *Fable: The Lost Chapters* je žal igra z dvema polovicama možganov, ki pa se med seboj ne pogovarjata.

V igro, ki je bila za Xbox na razpolago že celo leto, so strokovno vključili nekaj dodatnih ur vsebine, tako da pušča več prostora izražanju vaše osebnosti, hkrati pa vpeljuje tudi nekaj novih, težavnih moralnih odločitev, sistem kontrol pa so izboljšali do te mere, da igra komaj kdaj pokaže svoje konzolne korenine. Seveda je razplet na koncu še zmeraj odvisen od uspešnega mlatenja stvari in ljudi, vendar je bila Lionheadova obljuba o popolnoma belem ali črnem stilu igranja končno uresničena tako kot je treba. PCF

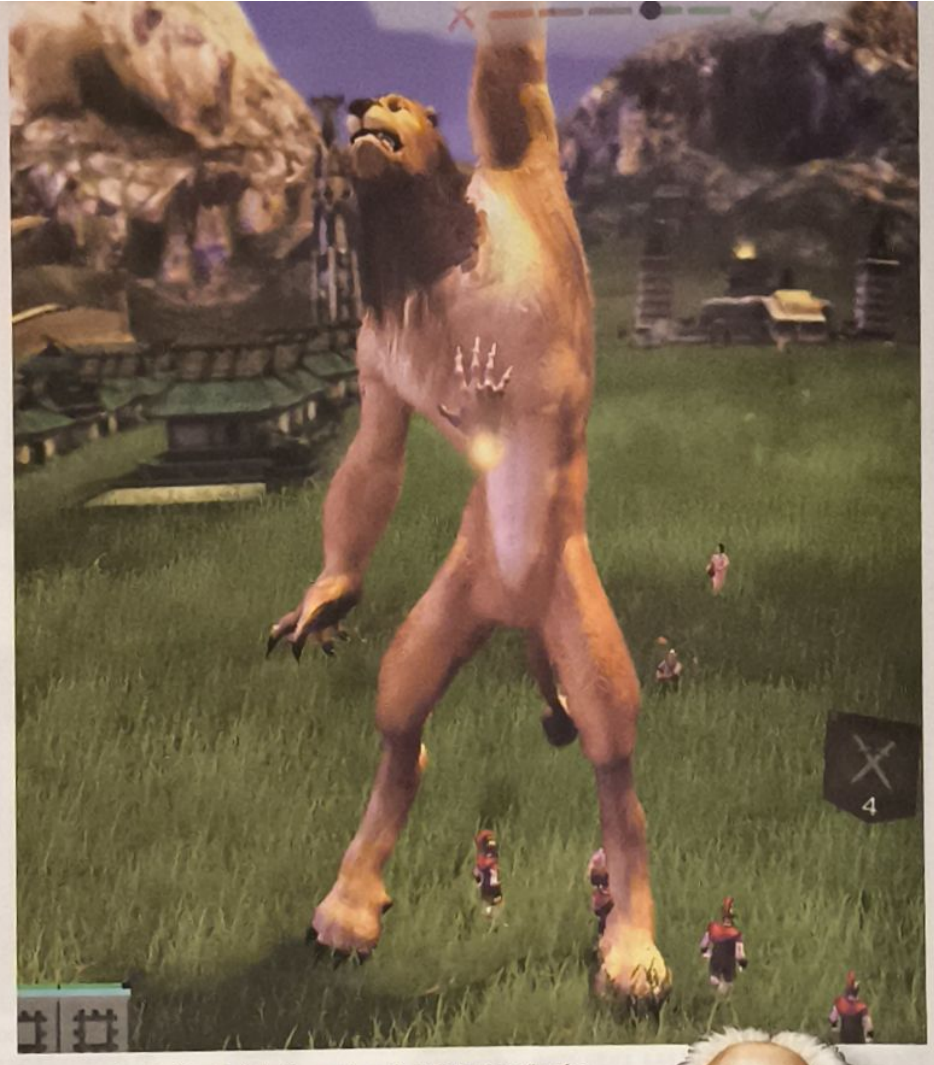
Min 1,4GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica s senčniki pikslov

Opt 2,5GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Večigralstvo Ne

85% **PCF pravi...** "Nepopolna, a nevzdržno privlačna – *Fable* reduje težja njenih idej."

Osvajanje mest je najbolj osnovna metoda pridobivanja novih podanikov.



Oooo... Kako sladko. Počohajte svojo pošast in bolj srečna bo.

DRUGO DEJANJE

Black & White 2

Božja milost in nemilost sta spet prepleskani z nevtralno sivino. Škoda...

Založnik EA **Razvijalec** Lionhead **Na spletu** www.lionhead.com/bw2

Aaaaaapčiha! "Boh pomej, pa na dolga leta!"

Mnje, mnja, ... Človek obrača, Bog pa obrne, mar ne? Očitno se je obrnilo nekaj let, odkar človeštvo pomni zadnji večji naslov izmed poskusov ustvarjanja igralske izkušnje, podobne vmešavanju Vsemogočnega v življenja navadne raje. In kot je Voltaire že pred časom povedal: "Če Bog ne bi obstajal, bi ga bilo nemudoma potrebno ustvariti." Človeštvo je dobro v tem, v tem ustvarjanju. Zakopljite se v historične bukve in kaj kmalu vam bo jasno, da smo si najinteligentnejše opice znale izmišljevati imena za višje instance že pred časom abakov, kaj šele pred časi ZX Spectrumov, Commodorjev in namiznega železja nove dobe. Zevs je bil car med Grki, Kloacina pa je po drugi strani imela pod kontrolo vse, kar se je smrdljivega pretakalo po kanalizacijah starega Rima, takšno je življenje. V tem pravzaprav tiči težava. To, da postaneš Bog, še ne pomeni nujno privilegiranega položaja, kar v tej črno-beli zmesi božjega kolovratenja po namišljenem svetu na veliko žalost najbolj občutimo ravno igralci.

Originalna igra *Black & White* se je lotila obeh ekstremov – naše leščerbe je potisnila visoko v oblake ter navrgla kup briljantnih idej, medtem ko je realizacija šepala kot garjavi pes, ki ga tišči v mehurju. Čudoviti koncepti, kot je "tamagočijevski" nadzor nad bitjem, so se rušili eden za drugim, saj je kmalu vsem postalo povsem jasno, da je bitje skoraj nemogoče trenirati, mikroupravljanje v igri pa je spotoma postal tako nemogoče, da je bil najboljši del igre še vedno tisti, ko si se lahko potikal naokrog in počel, khm, svinjarije. Trganje dreves s koreninami vred, metanje kamenja proti debilnemu narodu, učenje svoje pošasti, da se kot King-Kong podela na sovragove zaselke. Da, dobesedno podela, pokaka, poserje, vstavite sami svoj priljubljeni izraz za to vrsto ritne aerobike. Kot igra je bil original luknjast kot kikla naše stare mame, prežrta od moljev, odkrivajoč zdaj več, kot bi kdorkoli želel sploh videti. Kot igralna izkušnja pa je bil zelo zadovoljiv. Pred tremi leti. Do zdaj.

OGLEJTE SI ŠE

>> **Black & White**
EA
>> **Populous: The Beginning**
EA
>> **Rome: Total War**
Creative Assembly

Kreature na posodo

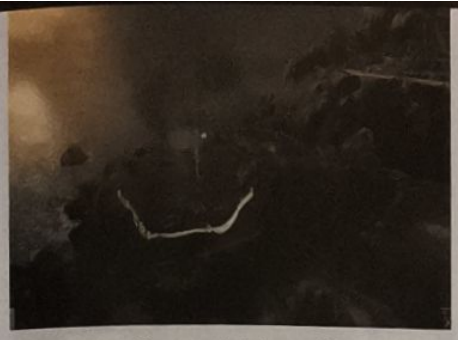
Izbrali smo si leva, a nas volk užene v kozji rog

Ena izmed bolj pocukrano dobrodošlih lastnosti nadaljevanja je vsekakor možnost vpogleda v misli vašega ljubljenčka. Zdaj boste natančno vedeli, zaradi česa ste ga poslali klečat na koruzo ali zakaj si je zaslužil prijateljsko trepljanje po betici. In nova paleta povodcev vam do dajala možnost nad učinkovitejšim nadzorom nad njegovim početjem. Nič ne bo s svobodno voljo, komanda mora biti!

RDEČA DO KONCA

Bodimo pozitivni. *B&W2* je na videz čudovita igra – trava, ki se umika vašemu perverznemu otipavanju terena, voda, ki nemirno valovi, in sama zemlja, ki se skozi vašo vladavino in vojskovanje spreminja v prekleto področje. Podobni temu so tudi učinki in animacija, ki vas bo zacoprala, kadar boste pri delu opazovali vašo kreaturo, pa naj bo to pri malicanju podložnikov ali pri ponosnem teptanju sovražnih vojsk in mest. Hipnotično. Igra nedvomno sodi med tiste, kjer ste prav veseli, da ste prodali svojo dušo za novo grafično kartico in se zdaj lahko naslajate nad metanjem ognjenih krogel ter žrtvovanjem majhnih otrok zaradi Bog (torej Vi) si ga vedi česa.

Igranje samo kljub temu ne postane nič drugega kot izvajanje dveh taktičnih pristopov: zgradili boste tako veliko in bleščeče mesto, da se bodo od daleč hodili klanjat pred vaše obličje, ali pa boste v akcijo poslali tepežkanje s kreaturo na čelu. Prvemu se reče dober, drugemu pa zloben pristop. Tu pa se boste pričeli spraševati, zakaj se igri preprosto ne



Tudi nasprotnik se poslužuje epskih čudežev, ki vam lahko zravnajo večji del mesta.

Zoprn sistem pretepanja med pošastmi je izginil. Zdaj se živali sami stolčeta.

Epski čudeži so peklensko dragi in vključujejo gradnjo čudeža in veliko dela s strani vaših privržencev.

reče kar Black... Namesto postopne in ponosne rasti vaše civilizacije si boste precej bolj želeli akcije in hudobije. Tona mikroupravljanja v igri smrdi, kot ne dehti ravno najbolj prijetno niti dejstvo, da bi lahko imela nekaj več globine. Grajenje je hitro in lahkotno, se bo pa vsak igralec večkrat znašel v situaciji, ko se bo zagradil in vrgel tisti priročnik za krajinsko arhitekturo nazaj v prašen predal. Še vedno je vse bolje izvedeno kot v izvirniku, avtorji pa so očitno na svojo stran želeli pritegniti še nekaj več privržencev zvrsti RTS, kar jim žal ni ravno uspelo. Preveč majhnih podrobnosti in napake iz predhodnika, ki se, glej no glej, spet pojavijo, so dovolj, da bo število pristašev igre ostalo točno takšno, kot je bilo doslej.

LJUBEZEN IN MIR

Na srečo je bojevanje bolj učinkovito. Tokrat lahko ustvarjate vode vojščakov, podkrepljene z "mašinerijo", namenjeno obleganju, nad sovražnika pa jih lahko pošljete s preprostim klikom na levi uhelj miške. Kadar to deluje, deluje dobro – velikanski volk se zapodi na sovražni teritorij, za njim pa caplja vojska. Predstavljajte si brcanje pehote po zraku, prevračanje stavb in bliskanje strel iz njegovih šap. Čudovito, če se ravno to ne zgodi vam.

A, hej, tudi tukaj se igra spotakne ob lastno kompleksnost in plehkost. Sama velikost in zapletenost terena večine zemljevidov vam ne bo ravno omogočala, da boste enostavno nadzirali več front hkrati. Po drugi strani pa se bodo vaše enote le praskale po zaprašenih zadnjicah in debilno stale v vsakem vremenu, dokler se ne boste odločili, da je čas, da jih malo poujčkate. Na samem bojišču kaj več kot klikniti in ukazati smeri ali lokacije napada preprosto ne morete. Na kratko: stvar je odurno ponavljajoča se, čez čas niti ni več zabavna in nikakor ni nič kaj drugega kot le utrujajoča. Namesto velikih pohodov in osvajanj boste doživeli skozi igranje pač vedno večje in večje spopade na vedno večjih in večjih zemljevidih. Juhej, prav res. Podobne zabave kot pri igranju *Rome: Total War* ali Rise of Nations pri tem ne bo in svoj pljunek v morje predvidljivosti ter napadov spanja bodo dali tudi vedno večje število sovražnikov, luknje v umetni inteligenci ter vnaprej zrežirani napadi. V osnovi je *B&W2* kot športna simulacija – prenovljena, naphana, a v osnovi še vedno ista igra. In v tem tiči jedro problema, saj je prvi del padel pod težo lastnih ambicij, zdaj pa naslednika niti ne uspeva pokazati dovolj, da bi igralec lahko vsaj doživel tisto čarobnost, ki je igro pred tremi leti rešila.

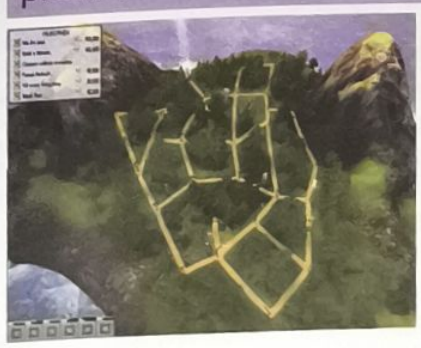
Ko dosežete določen cilj, dosežete slavo, ki jo vnovčite v trgovini.

Žal lahko na koncu rečemo le to, da bi bila igra brez debelega grafičnega plašča le še eden v vrsti naslovov, ki bi odjadrali mimo, preden bi uspeli do konca razpreti raztrgana jadra. *Black & White 2* je nedvomno najbolj impresivna vseskozi povprečna igra, kar ste jih in jih boste igrali to leto, še zdaleč pa ne gre za religiozno doživetje, pri katerem bi vas metalo po tleh zaradi božjasti, gobavosti in stigmat sredi čela skupaj. **PCF**

"Namesto postopne in ponosne rasti civilizacije si boste bolj želeli akcije in hudobije."

Manjši čudeži

"Vsak Bog ga po svoje biksa...", Johan Pavli, pismo Krištofu iz Šmarjeških Toplic



Srebrni zavitki iz predhodnika se vračajo tudi v drugo, kar pa na žalost ne vodi v nič drugega kot zgolj v druščo mini-opravil, namenjenih dolgočasnemu ubijanju časa. Tako obstajajo preproste uganke, igre premetavanja kulis in brskanje po okolici za zakladi. Zakaj se ne moremo raje ukvarjati z reševanjem osnovnih težav ljudstva, utapljanjem neposlušnežev v žlički medu ali mlatenjem svoje vesti s kubikom stiropora? Bog si ga spet vedi, zakaj.

Min 1,4GHz, 512MB RAM, 64 MB 3D grafična kartica

Opt 2GHz, 1GB RAM, 128 MB 3D grafična kartica

Večigralstvo Ne, sploh

71 %

PCF pravi.... "Še en del serije, pa bo število ateistov naraslo bolj kot biblična povodenj."

Generalka za naslednje svetovno prvenstvo? Bomo videli...

KAPETAN MOŠTVA

Pro Evolution Soccer 5

Nekateri ljubitelji nogometa trdijo, da je *Pro Evo* tako zabaven kot gledanje igre rezervnih igralcev petnajste lige v dežju. Ali so se pri Konamiju tokrat spomnili dodati zabavo?

Založnik Konami Europe **Na spletu** www.konami-europe.com

Za trenutek se odlepite od monitorja, odgrnite zavese, malce pokukajte ven in opazili boste, da se zima nezadržno bliža. To lahko pomeni samo eno: novo različico prav vsake franšizne športne igre, od *Prvenstva v pečenju palačink Pro 3* do *Hitre hoje 2006: Gold Edition*, ki bodo zabile prodajne police do zadnjega kotička.

Večina težav teh letnih revizij iger tiči v dejstvu, da se v dejanskih igrah, ki jih računalniške predelave skušajo imitirati, iz leta v leto skoraj nič ne spreminja. Tako se v teh računalniških predelavah običajno izboljša grafika, da se bolje sklada z novimi tehnološkimi dosežki, kozmetični popravki dajejo vtis, da je igra drugačna kot leto poprej, primerno pa so spremenjena še imena udeležencev. To je večinoma vse, kar zadeva spremembe. Zato bodite ljubitelji nogometa hvaležni, da obstajata dve franšizi, ki besno tekmujeta za prevlado na trgu, tako da se stalno trudita pošteno nadgraditi svoje igre.

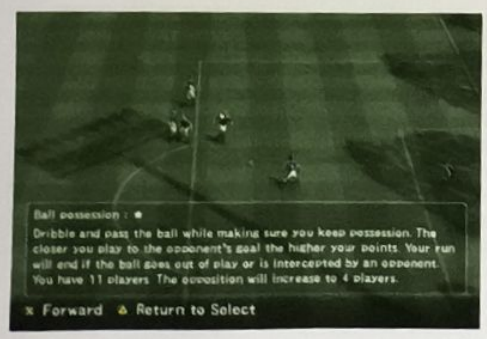
Na prvi pogled Konamijeva nova stvaritev ponuja bore malo sprememb glede na lansko izdajo: Zajetni menijski zasloni so še vedno tukaj, in ko se začne prva tekma, vam bomo odpustili, če vas bo skrbelo, da nikamor ne napredujete. Od trenutka, ko prvi igralec besno brcne v žogo, pa boste opazili, da gre za znatno spremenjeno igro.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Pro Evolution Soccer 4**
Konami Europe
>> **Football Manager 2006**
Sports Interactive
>> **Fifa 2006**
Electronic Arts

Dan za trening

Za zmago je potrebno trdo delo



S to igro bo kar nekaj dela in precej nadležno je, ko z neodločenim rezultatom zaključite že deveto igro brez enega samega gola, a boste s skokom v vadbeni način v *Pro Evolution Soccer* pogosteje tresli mrežo. Z žogo, da ne bo pomote.

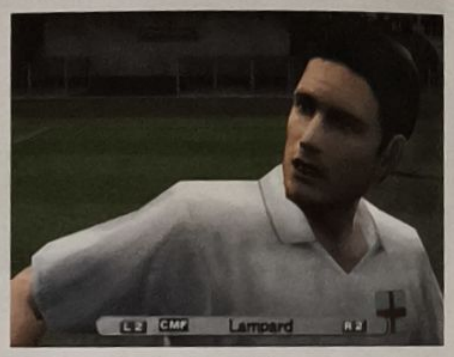
PASJI REALIZEM

Serija *PES* je bila že od nekdaj realistična simulacija nogometa in ne visoko-oktanska arkadna akcija, najnovejša različica pa je pri tem že prav ekstremistična. V prvih nekaj tekmah vam bo paralo živce, da se igra stalno koncentrira na sredino igrišča in da se pred vrati nič kaj ne dogaja. Celo mojstri *PES* bodo odkrili, da ima stari način igranja le malo učinka v novem pogonu, ki očitno ljubi zagrizeno igro.

Razvijalcem je uspelo iz iger spiti skoraj vso zabavo, saj je *PES 5* skoraj preveč realističen - gre bolj za simulacijo nogometa kot za računalniško igro. Vzemimo samo en primer: vaši igralci imajo določeno vidno polje in če ne vidijo igralca, kateremu bi naj podali, bodo žogo izgubili.

Pro Evolution Soccer 5 je še vedno najboljša nogometna igra za računalnik, je pa njena prihodnost precej negotova. Skoraj prepričani smo, da bo izgubila nekaj oboževalcev, ki jim bo *FIFA* bolj všeč, a bo večina vseeno vztrajala, predvsem zaradi dolgoživosti, ki jo igra vseeno ima. **PCF**

"Kaj si ti zadnjič nekaj kvasil, da moja babica ne zna plavat?"



Frank Lampard, britanski dinamo s sredine igrišča. Prestrašeni poljski branilci si niso upali pred aparat.

Ali bi gospod želeli kopačke prihodnosti z vgrajenimi mikročipi ali kaj bolj mondenega?

Min 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 1,5GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Več igralstvo LAN, do štirje igralci online

88% **PCF pravi...** "Živce parajoče težka za začetnike, bo pa trdo delo še kako poplačano."

Nekaj nasprotnikov v *Serious Sam 2* je naravnost ogabno grdih.

Morda je velika, jezna gorila, ampak ali je kos Samovim neverjetnim orožjem? Seveda ne.

Ali ste prepričani, da želite od mrtvih vstati ravno tu? Tale športnik nam deluje precej čustveno nestabilen.

Tale baraba se morda zdi sorazmerno nesmrtonosna, toda horde okrepitev ne bodo.

MASOVNI GENOCID

Serious Sam 2

Utrujeni od vseh tistih nesmislov, imenovanih "zgodba", ki dandanes po nepotrebnem mašijo toliko iger? Potem vas bo tole zanimalo...

Založnik 2K Games **Razvijalec** Croteam **Na spletu** www.serioussam2.com

Pojdite z nami v preteklost, nazaj v obdobje, ko je bilo igričarsko nebo posuto s prvoosebnimi strelskimi igrami, ki so nas silile, da smo se plazili po hodnikih, se skrivali za vogali in zlodeje odstranjevali tako potihoma, da nas niso slišali niti njihovi lastni stražarji. Bilo je to težko obdobje. Obdobje neprestanega strahu, skrivanja in omejitev. Trajalo je tako dolgo, da smo si želeli le še, da bi dobili v roke čim večjo puško, brezglavo jurišali v gnezdo hudob in z "batino" v rokah pokosili vse in vsakogar, ki ne bi bil, no, mi. In potem je prišel *Serious Sam* izpod prstov hrvaške ekipe Croteam. On se ni obremenjeval s tako nepomembnimi stvarmi, kot je zgodba; želel si je le smrti v čim večji količini. In to tako hitro, kot je bilo le mogoče.

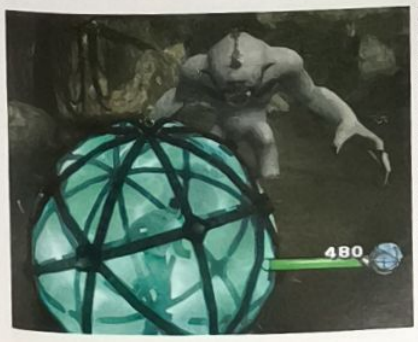
Glavna lastnost, po kateri je *Sam* zaslovel, je bilo število sovražnikov, ki so se naenkrat pojavili na zaslonu – in kar zadeva nadaljevanje, se šušlja, da so se razvijalci dejansko prijavili za vpis v Guinnessovo knjigo rekordov v tej kategoriji. Ali je torej ob vsem tem pobijanju dolgočasnost same igre sploh še problem in kdaj najde čas, da dvigne svojo grdo glavo?

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Serious Sam**
2K Games
>> **Far Cry**
Ubisoft
>> **Doom 3**
id

Hrčkov prevoz

Dajte tistim ubogim stopalom malo odmora!



Za popestritev tempa lahko zdaj pogosto skočite v različna vozila ali sedete za *Samove* različice strojničnih gnezd. Čeprav je med uporabo pobijalec vsega grdega videti kot hrček, ki se mu je kolešček snel z osi, je naš najljubši prevoz krogla smrti, ki se preprosto zapelje čez sovražnike (na sliki). Zajahali boste lahko celo dinozavre in uporabili napravo podobno tisti iz *Nazaj v prihodnost*, da boste še hitreje zdrveli skozi igro.

UBIJ! UBIJ! UBIJ!

Sam začne svoje novo junaško poslanstvo v mali vasici, kjer je obkrožen s "srčkanimi" modrimi pritlikavci, nato pa sledi že kar nadležno enolično streljanje vsega, kar se prikaže na poti, vse dokler se grdavži ne razletijo v kopico rdečih koščkov. In to je več ali manj vse, kar ta igra lahko ponudi.

Serious Sam 2 ne počne drugega, kot da vas precej hitro sprehaja od enega bojnega polja do drugega, vmes pa se ustavite le zato, da pokoljete vse večje horde razbesnjenih prikazni, preden se premaknete do naslednje točke, kjer ves čaka le še več istega. Znova in znova. Včasih boste za popestritev dobili še čudno vozilo, ki bo še pospešilo vaš napredek, a igralnost ostaja nespremenjena in na žalost nepremično na "tirih".

Avtorji se sicer hvalijo, da je novi pogon *Serious 2* zmožen 100-krat kompleksnejše grafike, fizike in okolij, a v njihove "znanstvene meritve" nekako dvomimo. Morda novi grafični srček res dovoljuje, da se na zaslonu naenkrat prikaže paranormalno število nasprotnikov, a očitno se razvijalci ob tem niso preveč obremenjevali s kakovostjo animacije. Ko proti vam naenkrat drvi 20 zombijevskih borznih posrednikov (le ena odtrgana različica 45 novih sovražnikov, ki vključujejo igralca ameriškega nogometa z inteligenco vezalke, obilno natakarico, ki je v prostem času hudičevka, eksplozivnega nosoroga na navijanje...) in se vsi premikajo povsem sinhronizirano, je to videti preprosto povsem narobe. Od Croteam smo, optimisti kakršni smo, pričakovali kaj več, še posebno ob polni ceni nadaljevanja.

Nedvomno bo nekaj igralcev zopet vzljubilo arkadno akcijo in dobili bodo porcijo, ki bo zadoščala za 25 do 30 ur igranja, pri tem pa se bodo prebijali prek vsaj na videz raznolikih močvirij, zamrznjenih tundr, vulkanskih planetov, mest prihodnosti in prazgodovine. Pri tem naj poudarimo, da je zabavno sesti za 10 minut za računalnik in brezglavo pobijati stvari, a če se boste hoteli dejansko pregristi skozi celotno vsebino, boste prestali hud preizkus potrpežljivosti.

Izvirni *Sam* je bil s svojimi pisanimi, odprtimi stopnjami, trumami smešno neumnih sovražnikov in kopico akcije, za katero ni iskal razumnega opravičila, svež veter, ki je končno premešal zatohel zrak zvrsti. A od takrat smo naredili velik korak naprej in pričakovanja so se temu ustrezno dvignila. Navsezadnje smo bili med obema Samoma postreženi s tako osupljivimi strelskimi igrami, kot sta recimo *Far Cry* in *Half-Life 2* – in to nista edina dva, ki sta nam dokazala, da lahko poleg zabavnega streljanja v paketu zahtevamo še napredne tehnologije, povsem smiselne zgodbe, spodobno globoke like in veliko raznovrstnost nalog. *Samu* je zaradi primernega trenutka to morda uspelo v prvič, a tokrat ga čaka resna lekcija: včasih za dvig iz sivega povprečja potrebuješ kaj več kot le povečano število nasprotnikov. *Sam* pa v svojem malem paketku, po nič kaj nižji ceni, ponuja to in le to. **PCF**

Min 2GHz, 512MB RAM, 64MB 3D grafična kartica

Opt 2,5GHz, 1GB RAM, 128MB 3D grafična kartica

Večigralstvo internet, LAN, do 16 igralcev (tudi način s sodelovanjem)

70% **PCF pravi...** "Barvita arkadna akcija vredna ogleda, ko bo na voljo po znižani ceni."

Shranjevanje je še naprej samodejno na vnaprej določenih točkah.

Lastni možje ob začetku novih poglavij še vedno čudežno vstajajo od mrtvih.

Nemce je tokrat precej teže presenetiti, saj se znajo potegniti nazaj, prav tako pa so občutno napadalnejši.

TAKTIČNO STRELSKI OBRAČUN

Brothers in Arms Earned in Blood

Tomaž Bartolj pogleda levo, pogleda desno in zavpije: "Ej, Hans, a se nisva tukaj že enkrat streljala?!"

Založnik Ubi Soft **Razvijalec** Gearbox **Na spletu** www.brothersinarmsgame.com

Koliko lahko narediš v pol leta? Verjetno ne veliko več kot so Gearbox, ki ponujajo samostojni *Earned in Blood* le sedem mesecev po izidu *BiA:Road to Hill 30* (*PCF38*, 88%). Pa je to dovolj časa za nadaljevanje? Pravzaprav ne.

Zgodilo se je pričakovano – *EiB* je vse bolj podoben dodatku kot nadaljevanju. Samo poglejte si učni posnetek (ki je kar tisti iz prvenca) in jasno vam bo: vmesnik, igralni mehanizem in vzdušje so praktično nespremenjeni. Zopet se vam bo zazdelo, kot da so vas ravnokar postavili v televizijsko serijo *Brothers in Arms* (v Sloveniji *Peščica izbranih*), kjer se vse vrti okoli majhnih udarnih skupin, iskanja kritja, čim bolj intenzivnega obstreljevanja sovražnikov, da se tako odpre priložnost napada s strani za drugo skupino (zopet dajete ukaze dvema vodoma – tistemu za obstreljevanje in drugemu za jurišanje) in taktičnega razporejanja mož po odprtem bojišču. A navsezadnje je Gearbox že pred izidom priznaval, da bo pogrel stari recept, vendar so fantje zraven dodali nekaj v stilu "OK, v *Road to Hill* smo vam dali precej drugačno izkušnjo, ki je od vas zahtevala nov način razmišljanja in igranja. Ker ste imeli s tem dovolj dela, smo vas še držali za rokice – nič več. Tokrat vas čaka težja izkušnja, bolj pametni nasprotniki, manj očitne priložnosti za napade presenečenja." Prav, vendar zakaj niso šli s poštenostjo še naprej in vse skupaj zapakirali kot resnično dober dodatek, kar po duši tudi je, ter ga ponudili po polovični ceni? Bodite torej opozorjeni: če niste vzljubili prvenca, vas tudi *EiB* nima s čim očarati in četudi ste ga oboževali, še enkrat premislite, ali ste pripravljeni plačati toliko za le nekaj dodatnega materiala.

ŠIRŠA SLIKA

Okoli osrednje kampanje ne gre zapravljati veliko besed: še ena resnična zgodba, polna junaških dejanj in izmučenih mož. Deset nalog oziroma poglavij vas bo zaposlilo kakih 15 ur in ves ta čas boste podoživljali retroperspektivno zgodbo poveljnika Joeja "Reda" Hartsocka. Če se vam ime zdi znano, naj vam pomagamo – gre za lik, ki ste ga na kratko srečali že v *Road to Hill*. Zgodbi se namreč prepletata in kar nekajkrat boste videli že znana prizorišča, dogodke in like, le z drugega zornega kota. Zamisel deluje presenetljivo dobro, saj dobite občutek širše slike, ne da bi pri tem preigravali preveč recikliranih nalog.

Največji in v bistvu edini vidni korak naprej se je pripetil umetni inteligenci, zlasti nemški. Še posebej na višjih težavnostnih stopnjah se bodo Hitlerjevi podaniki vedli presenetljivo pretkano in premeteno napadalno. Če jih boste močno obstreljevali, se znajo pomakniti na drug položaj, hitro vas bodo kaznovali za nezaščiten bočni napad, postali so natančnejši in manj statični. Ostale odlike in slabosti ostajajo nespremenjene – vrhunska zvočna spremljava, solidna grafika z natančnejšimi teksturami in velika nerodnost pri podajanju zgodbe. *BiA* vas namreč znova skuša navezati na vaše može, da bi spoznali grozo vojne, nakar vam jih kljub smrti zaradi vašega slabega povelja v zadnji misiji, meni nič, tebi nič, na začetku novega poglavja obudi od mrtvih in vse skupaj uniči. Škoda.

Pravzaprav igra več vrednosti kot v kampanji skriva v novih spopadih "skirmish", ki se jih lahko lotite tako proti računalniškim likom, kot tudi preko interneta, zaradi česar postane večigralstvo vzorno razgibano. Poleg običajnih posameznih misij, kjer razstreljujete topove, čistite območje in podobno, so prisotne še tri zanimivejše možnosti. Zdaj se lahko preizkusite v obrambni vlogi in poskušate zdržati čim več vse večjih valov sovražnikov, se preizkusite v jurišnem napadu, ko morate v čim krajšem času pobiti vse nasprotnike, pri čemer se vam sekunde prištevajo sorazmerno z zadanimi smrtmi, tisti najtrši pa se lahko lotite še "Poti dolžnosti". To je v bistvu pošastno težka nanizanka petih nalog, za opravljanje katerih imate eno samo življenje in ekipo, ki se ne more čudežno ozdraviti. Ubijalsko.

Če bi bil izvirnik takšen, bi si zagotovo prislužil oceno 90+. Če bi bil tole dodatek, bi segel vsaj do 85. A *Earned in Blood* trdi, da je nadaljevanje, zato ga bomo temu ustrezno obravnavali pri sodbi. Olajševalna okoliščina je, da serija *BiA* praktično nima povsem primerljive konkurence, saj ji uspe samosvoja mešanica taktičnega poveljevanja in tipične, odlično predstavljene in čustveno obarvane strelske igre. Kljub temu ga spoznavamo za krivega poskusa prikrivanja identitete, povezane z odtujevanjem pretirane količine kupčevega denarja. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Call Of Duty:** UO Activision
>> **Medal of Honor:** Pacific Assault EA
>> **Full Spectrum Warrior** THQ

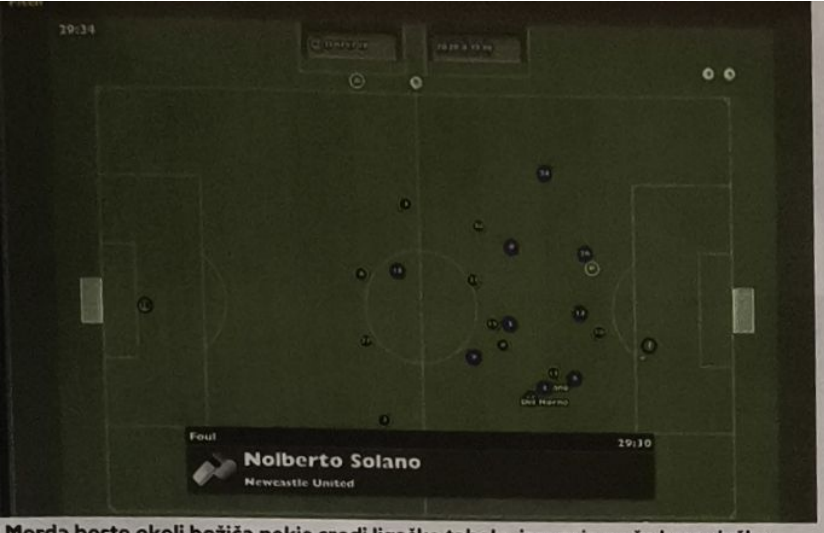
Pogled z druge strani

Sprichst du deutsch?

***EiB* je naredil tisto, kar smo od strelskih iger s tematiko druge svetovne vojne dolgo pričakovali. Sicer ne ponudi ravno samostojne nemške kampanje (čeprav je tudi to le vprašanje časa), zato pa lahko z agresorji zaigrate posamezne misije v načinu "skirmish" ter seveda vse ostale nove eno- in večigralske načine. Igranje z običajnimi sovražniki ni dramatično drugačno, je pa zanimivo slišati povelja v nemščini, prav tako se ob pobijanju zaveznikov v vas morda prebudi nekoliko drugačen, nelagoden občutek. Precej drzna poteza Gearboxa.**

Min 1GHz, 512MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 2,5GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo 4 igralci, kooperativno

77% **PCF pravi...** "Še več enakega, dobrega taktičnega bojevanja, a s premalo novostmi."



Morda boste okoli božiča nekje sredi ligaške tabele, januarja pa že brez službe.

Na moralo igralcev lahko zdaj bistveno vplivate s komentarji med samo tekmo.

NAJ ŽIVI KRALJ

Football Manager 2006

V računalniški igri je celo slovenska liga lahko zabavna in polna izzivov

Založnik Sega **Razvijalec** Sports Interactive **Na spletu** www.sigames.com

Tako kot je pravi nogomet večkrat obtožen, da postaja preveč tehničen in premalo zabaven, sta se tudi prejšnja člana te najuspešnejše nogometne menedžerske serije srečala s podobnimi obtožnicami. A *Football Manager 2006* se je pogumno podal na povsem drugo pot – tokrat je glavna beseda "zabava".

V svojem srcu sicer to še vedno ostaja igra, ki jo pri Sports Interactive pilijo že celo desetletje: neverjetno globoka simulacija nogometnega sveta. Vsi elementi, če vodite ekipo iz slovenske lige ali pa podpisujete večmilijonske pogodbe z brazilskimi napadalci (oboje se seveda izključuje), so predstavljeni z bolečo količino podrobnosti. Vendar pa tokrat ne bodo zadovoljni samo menedžerji, ampak tudi bolj nedeljski privrženci. Nov pristop razvijalcev pomeni, da je to morje informacij predstavljeno lepše in bolj dostopno. Marsikje so se nadležne številke umaknile grafičnim predstavitvam, zaslon za določanje urnika za treninge je končno obvladljiv in tako naprej.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Fifa Maneger 2006**
EA Sports
>> **Championship Maneger 5**
Eidos
>> **Pro Evolution Soccer 5**
Konami

BREZ MILOSTI

Ne pričakujte pa nobenih kompromisov pri globini ali realizmu. *FM2006* je po tej plati najboljši in najkompleksnejši del serije in vam postreže z ogromno plastmi vodenja kluba, ki jih boste morali obvladati. Tu je tudi nekaj dobrodošlih novosti, najboljši pa se nanašata na vodenje same tekme. Prva je možnost, da spreminjate taktiko vaše ekipe, ne da bi vam bilo pri tem treba ustaviti same tekme.

Druga pa pomeni bolj osebni stik med vami in igralci – med polčasom se lahko namreč s svojimi fanti pogovorite, jih ohrabrite ali pa pošljete tja, od koder so pri rojstvu prilezli. Pazljivost pri tem ne bo odveč, saj gre za izjemno oster dvorezen meč, ki vam lahko odseka glavo, če pri napačnem igralcu uporabite napačen pristop. Nekateri zvezdniki pač ne bodo trpeli, da jim teži nekdo, ki ne more žoge niti trikrat zapored z glavo odbiti v zrak.

Vse dodane lastnosti in vizualne predelave pa po našem mnenju ne naredijo nove igre za lastnike *Footbal Manager 2005*. Če bi na Zemlji še obstajali ljubitelji menedžerskih simulacij nogometa, ki si ne lastijo prejšnje članice serije, potem bi si igra zaslužila oceno okoli 90%. Ker pa v njihov obstoj nismo posebej prepričani, bomo nekaj točk odbili. Če so vaše informacije drugačne, s flomastrom ustrezno popravite oceno v reviji in nam po pošti pošljite klofuto. Zaslužimo si jo. **PCF**

Min 800MHz, 128MB RAM, 32MB 3Dkartica
Opt 1,5GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Večigralstvo LAN, internet

85% **PCFpravi...** "Nora globina se vedno bolj meša s smislom za zabavo."

Panasonic
ideas for life

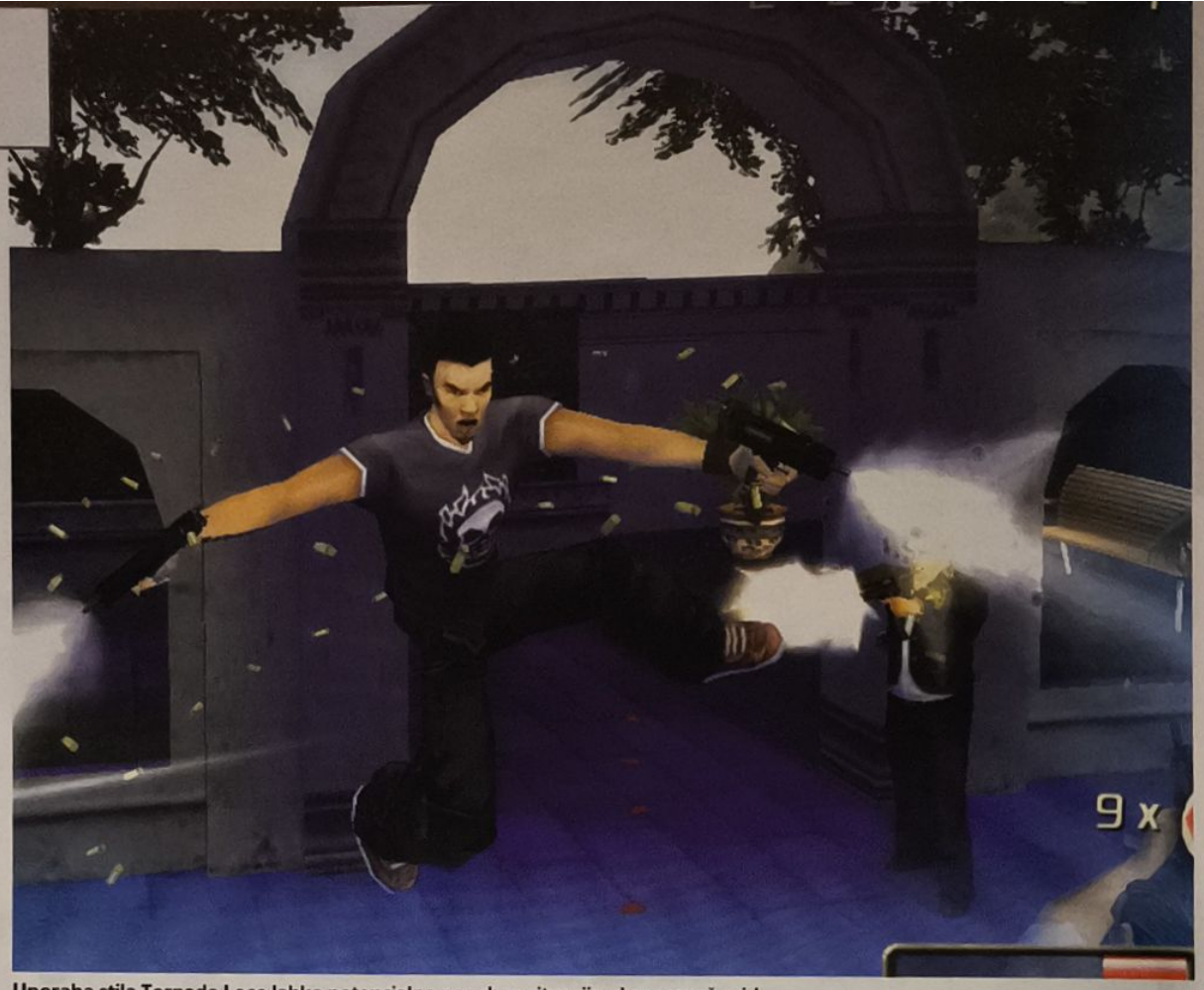
Pooblaščeni prodajalec Panasonic fotoaparatov in LCD projektorjev:

PC H.AND d.o.o.
Ind. cona Trzin
Brezovce 10
1236 Trzin

telefon: 01/ 5300 800
fax: 01/ 5300 828
info@pchand.si
www.pchand.si

PC HAND COMPUTERS

Okolja so raznolika in polna podrobnosti, ponekod pa tudi malce neoriginalna.



Uporaba stila Tornado Loco lahko potencialno pogubno situacijo obrne v vaš prid.

GRAND TEQUILA AVTO

Total Overdose

Povzročajte zdrahe v navideznem mestu brez strahu pred aretacijo, poškodbami ali smrtjo. Kaj nismo tega že nekje videli?

Založnik Eidos **Razvijalec** Deadline Games **Na spletu** www.totaloverdose.com

Vsaka dobra igra ima svoje prodajne prednosti – opazne lastnosti, ki jo dvigajo nad druge tekmice v določenem žanru. Za *Maxa Payna* je to bil bullet-time, za Tonyja Hawka razne kombinacije gibov, za *GTA: San Andreas* pa daljnosežna svoboda izbire. Toda kaj bi dobili, če bi vzeli vse te prednosti in jih v mešalniku na slepo zmešali z brizgom limoninega soka in tekile? *Total Overdose*.

Igra se osredotoča na dve vrsti misij. Izzivi Points so samo po sebi umevni in namenjeni izboljšanju igralčevih statistik. Misije Story pa so polne dogajanja in zapletov: igralca potegnejo globoko v svet Ramira in Tommyja Cruza. V njih boste torej našli pravo vsebino igre.

GRINGO LOCO

Glavna oseba igre je Ramiro, ki je pred kratkim prišel iz zapora z malce pomoči svojega brata dvojčka Tommyja, ki je agent organizacije DEA, ki se bori proti razpečevalcem mamil. Njegova naloga je uloviti morilca njunega očeta in se mu maščevati. Ta premetena kombinacija dveh bratov, od katerih prvi spoštuje zakone, drugi pa je kriminalec, vam daje svobodo, da počnete, kar hočete, ne da bi vas pri tem morala peči nadležna vest. Kradete lahko avtomobile (in traktorje in tovornjake). Povozite pešce. Popolnoma vseeno je, saj vse, kar počnete, počnete z dobrim razlogom, vaša dejanja pa ne bodo imela nobenih daljnosežnih posledic. Če boste igro igrali eno uro, boste mislili, da gre samo za *GTA*, ki je pač postavljen v Mehiko. Ko jo boste igrali celih pet ur, pa boste mnenja, da gre za čisto drugo igro. Po eni strani se lahko popolnoma prepustite elementom *Far Cry* in se potikate po mestu, džungli ali puščavi ter na svoji poti uničujete, vse, kar vam pride pod noge. Po drugi strani pa se lahko zabavate s kombinacijami skokov po vzoru *Maxa Payna*, hojo po zidovih po vzoru *Matrix* in streli v glavo po vzoru *Hitmana*. Na razpolago imate veliko različnih vrst orožja z različnimi stopnjami učinkovitosti. To je sicer pohvalno, vendar se vam bo pogosto zgodilo, da vam bo zmanjkalo streliva, zaradi česar boste tekali naokoli kot kura in pobirali orožja s trupel svojih padlih nasprotnikov, ki se v *Total Overdose* kopičijo z naravnost alarmantnim tempom. To seveda ni ravno priporočljiva zadeva, kadar je zaradi velikega strelskega obračuna nebo črno od krogel... Najmanj zabaven del igre so vsekakor vozila, ki pa jih boste na srečo vozili le na kratkih razdaljah: vožnja z avtomobili je v glavnem prepuščena vaši presoji in izbiri, saj vozila niso nepogrešljiv del opreme za dokončanje neke misije. Ena izmed slabših plati igre je tudi osladno stereotipno glasovno igranje, s pretiranim mehiškim naglasom in slengom, ki pa je povsem mogoče tudi čisto namerna poteza – nekatere bo ob njem sililo na bruhanje, drugi pa se bodo tej nori komediji krohotali. Ko boste zbrali zadostno število izkušenjskih točk, vam bodo nepričakovani skoki izza zidov, vrtenje za 180 stopinj med uporabo dveh brzostrelk in upočasnjeno gibanje zlezli pod kožo. In nato se lahko naučite posebnih veščin, neverjetno neumno poimenovanih Loco Moves.

Vam gre za nohte? Meni Loco Ramiru omogoča uporabo zares odbitih posebnih gibov, s katerimi se spremeni v nepremagljivega, besnega bika ali pa se vrti okrog lastne osi kot tornado in pri tem strelja z dvema pištolama. Uporabi lahko tudi veščino El Mariachi (saj ni res, pa je!), v kateri dobesedno oponaša Antonia Banderasa v filmu *Desperado* in se oboroži z dvema kovčkoma za kitaro, iz katerih kot naročeno švigajo morilske krogle. Te posebne veščine lahko izrabljate do naravnost depresivne stopnje, saj boste nekatere šefe lahko pokončali že z enim samim "El Mariachijem", ne da bi pri tem utrpeli eno samo prasko. Mogoče je vse skupaj res malce pretirano, vendar je smisel *Total Overdose* ravno v tem. To, po čemer se razlikuje od drugih dolgočasnih, že stokrat videnih strelskih iger, je ravno hiperaktivna shizofrenija in komičnost akcije, v kateri ne boste našli niti miligrama realizma. Igro za nameček povezuje zabavna zgodba, ki je filmsko predstavljena in presekana z neštetimi velikanskimi eksplozijami, moteče je le dejstvo, da se prehitro konča. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Grand Theft Auto**
Rockstar

>> **Serious Sam**
2K

>> **Hitman 2: Silent Assassin**
Eidos

Vaja z modricami

Nasilne mini-igre? Ja, prosim...

V *Total Overdose* so skrite mini-igre, kot sta Mad Wrestler in Day of the Dead. V njih se boste odpočili od svoje običajne kariere prinašalca smrti in se branili pred razbijačem, oblečenim v sintetičen dres, ali pa z grebljico mikastili horde okostnjakov. Pri tem pa si boste prislužili tudi dodatne točke.

Min 1GHz, 256MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo Ne

85% **PCF pravi...** "Latinska mešanica norega humorja, ki pa je žal veliko prekratka."

ŠE VEČ VOJNE

Blitzkrieg II

Pokličite prijatelja za nasvet iz zgodovine

Založnik CDV **Na spletu** www.blitzkrieg2.de

Podjetju Nival je uspelo! Končno so le pogruntali, kako lahko igralec vrti kamero. Prosta kamera v *Blitzkrieg II* je vsekakor pozna domislica, ki pa strateško simulacijo druge svetovne vojne le popelje v, khmm, 90. leta.

Blitzkrieg II ima 80 stopenj in tri misije, od drugih podobnih realnočasovnih strategij pa jo loči prizadevanje po ohranjanju zgodovinske natančnosti. Pravilno igranje bo nagrajeno z večjimi možnostmi za uspeh, kar pa bo očitno manj v pomoč tistim, ki se jim niti ne sanja o možnih scenarijih ob posameznih dogodkih.

Večja natančnost je značilna tudi za neštete, primerno oblikovane enote, ki pa so v resnici zreducirane na spopade med zelenimi in rjavimi kockicami. Še zmeraj pa je igra (kot ste verjetno razbrali) grda kot smrt in pet let za časom. Toda, hej, če vas ta tematika zanima, boste morda celo doživeli presenečenje.

"Je to ptica? To je – oh. To je letalo."

Min 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 2,4GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Večigralstvo Vse možne vrste

70% **PCF pravi...** "Zastarela, a strastna, primanjkuje pa ji domiselnih izzivov."

VESELO DIRKANJE

Lego Island Xtreme Stunts

Lego se je pričel obnašati kot Rockstar

Založnik EA **Na spletu** www.easports.com/games/nhl06

Občasno se zgodi, da nam igre LEGO pripravijo presenečenje. Pred kratkim je naša srca in prste osvojila *LEGO Star Wars* s svojim ljubkim in nespoštljiim pogledom na nedavno vzvišeno trilogijo filmov. In ko smo izvedeli, da se *Xtreme Stunts* norčuje iz domislic *GTA*, so se naše obrvi v pričakovanju nečesa nenavadnega spet postavile v bolj optimistično pozo.

Med divjanjem po otoku LEGO bodisi na lastnih nogah, na rolki ali v avtu LEGO, ki ga v resnici ukradete, lahko sledite glavni niti zgodbe o snemanju kaskaderskih prizorov za film ali pa se posvetite "stranskim nalogam", kot so dostavljanje pizze in tekmovalnemu dirkanju.

Na žalost pa je zaradi pomanjkanja domišljije in posameznih zelo resnih težav, zaradi katerih je gibanje neprestano boleči izziv, celotna igra bolj ali manj nesmiselna.

Pazite na velikansko padajočo puščico.

Min 500MHz, 64MB RAM, 16MB 3D kartica

Opt 1GHz, 128MB RAM, 32MB 3D kartica

Večigralstvo Vse možne vrste

31% **PCF pravi...** "Zaradi grozljivih grafičnih težav je že tako slaba igra povsem nesmiselna."

Mimogrede IZŠLE SO TUDI TE IGRE

Lego Soccer Mania

Založnik Focus
Na spletu www.lego.com/software

Za manijo so značilni "pretirana fizična aktivnost, hitro spreminjajoče se ideje in impulzivno vedenje". Ko bi bile vsaj nekatere izmed teh značilnosti lastne trenutni poplavi iger Lego. *Football Mania* je vsekakor ena izmed boljših v tej množici, ponuja pa številne načine igranja. Prav tako je težko zanikati, da je prav zabavno spremeniti žogo v bombo, jo brcniti v nasprotnika in nato zadeti gol, ko tega raznese. Škoda je le, da bi bila njena grafika v sramoto celo konzoli Game Boy.

Min 350MHz, 64MB RAM, 16MB 3D kartica

Opt 1GHz, 128MB RAM, 32MB 3D kartica

Večigralstvo Ne

59% **PCF pravi...** "Zabavna, a prekleto omejena."

Gary Grigsby's World At War

Založnik Matrix Games
Na spletu www.worldatwaronline.com

Tragično, toda izgubili smo sodelavca. Med poskusom igranja *World At War* je na žalost umrl zaradi najbolj grozljive vrste dolgčasa. Čeprav je bolj enostavna od zgodnejših Grigsbyjevih iger, je *WAW* še zmeraj tiste vrste strategija na temo druge svetovne vojne, ki bi jo lahko igral le samski moški v štiridesetih letih na podstrešju. Če ste to vi, se kar se da hitro odpravite do trgovine. Če niste, pa bo najbolje, če se tej pretirano kompleksni nad-igri izognete.

Min 800MHz, 512MB RAM, 32MB 3D kartica

Opt 2GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica

Večigralstvo 2-5 igralcev

71% **PCF pravi...** "Z"

Conquer Online

Založnik TQ digital
Na spletu www.conqueronline.com

Pravijo, da je med puristi najbolj umazan taoist. Ne povejo pa, da je to le en primer popolnih neumnosti v tej neubogljivi, majhni igri MMO. Brezplačno je lepa, zares lepa cena, ki smo jo pripravljeni plačati, zanjo pa boste kljub vsemu dobili igro MMO v zelo nizki ločljivosti, ki ne ponuja ničesar novega. V primerjavi z nekaterimi drugimi brezplačnimi spletnimi igrami je sicer bolj dodelana, glede na minimalno ceno *Warcrafta*, pa jo priporočamo samo tistim, ki imajo v žepu zares veliko luknjo.

Min 800MHz, 128MB RAM, 16MB grafična kartica

Opt 1.5GHz, 512MB RAM, 64MB grafična kartica

Večigralstvo Samo preko spleta

55% **PCF pravi...** "Brezplačno je dobro, ceneno pa ne."

Dofus

Založnik Ankama
Na spletu www.dofus.com

Ker je za teden dni brezplačna, nato pa jo lahko igrate za 1.400 SIT mesečno, vam *Dofus* v primerjavi s *Conquer* že na začetku ponuja veliko. Norčava, ljubka grafika je privlačna, a nekoliko zoprna, potezno bojevanje pa je za igro MMO kljub neverjetnim poenostavitvam osvežujoče. Zato pa je dešifriranje obupno prevedenih opisov nalog pravi izziv. V *Dofus* boste uživali z občutkom krivde, saj se boste zavedali, da bi morali zahtevati nekaj boljšega, a kaj, ko so tudi take igre lahko čisto prijetne.

Min 1GHz, 256MB RAM, 32MB grafična kartica

Opt 1,5GHz, 512MB RAM, 64MB grafična kartica

Večigralstvo Samo preko spleta

68% **PCF pravi...** "Smešno privlačna in zoprno zabavna."

Plemenska scena

Mesečni skropucalski plagiat online prigod slovenskih klanov

DSL tournaments

Tekmovanje DSL tournaments je končano in s tem tudi upi nekaterih plemen, da bi vsaj do naslednjega uživala navidezno slavo. Kaj pa vi? Ste bili tam?

Peščica nesmrtnih

Zmagovalne ekipe in njim pripadajoče nagrade obeh uradnih turnirjev so slednje

Counter Strike 1.6

1. **D.Instinct** (konzola PS2 slim + igra za PS *Burnout Revenge* + naročnina na *PCF*)
2. **MiA** (računalniška igra *Quake IV*)
3. **Point5** (Mouse Bungee + igra)
4. **6sense**
5. **Geek Organization in Warrants**
6. **Easy4 in Efflectum**

Counter Strike Source

1. **sE** (avdio/video oprema Yamada + računalniška igra + naročnina na *PCF*)
2. **Nigh gaming** (Logitech MX518 + računalniška igra)
3. **Fishbone** (računalniška igra + promocijski paket DSL)
4. **sexy**
5. **Gaypowa in Elite.si**

DSL(Dijaška skupnost Ljubljana) ter njeni fantje in dekleta so tokrat pokazali, da mislijo precej resno. Kultura tekmovanj na lokalnem omrežju v tej naši kurji pokrajini Slovenski obstaja že precej časa in vsaj starejši se boste spomnili, kako se je to nekoč začelo s posameznimi poskusi organiziranja tekmovanj znotraj takrat še cvetoče scene *Quake 2* in počasi odhajajoče *QuakeWorld* (Mežica LAN). Ko so takrat Miso, Ripper in podobni "razbijali" po nič hudega slutečih udeležencih, si nemara še niso mislili, kako bo nekega dne igričarska kultura prerasla v industrijo, katere drobtinice je dovoljeno pobirati le najboljšim igralcem na svetu.

Pa gremo nazaj k glavni temi. Igričarska kultura v Sloveniji se je po obetavnih začetkih pač kalila, bolj kot na nivoju organiziranih tekmovanj, na nivoju lokalnih LAN Partyjev. Kjer pa je zabava in druženje s pivsko-igralskimi-klanskimi kolegi na prvem mestu, sledita pa ji želja po dotolčenju osebnega rekorda brez spanca in spoznavanje ter režanje tistim pametnim bučam z interneta, za katere se naposled izkaže, da niti pod razno nimajo vzdevka, primernega svoji pojavi (edino Bulldog je res bulldog). Nekdo bo dejal, da je to tako zaradi pomanjkanja sponzorjev, denarja, za katerega podjetja ne vidijo, da bi se jim kakorkoli povrnil nazaj, če bi tvegala in vlagala v dogodke, kot so igričarski turnirji. V tujini gre to drugače in domači igralci se tega prekleto dobro zavedajo.

K sreči gredo stvari na bolje in pravi dokaz za to je tekmova-

DSL Dijaška skupnost Ljubljana
JAE
Logitech
kiberpipa
Q-SHOP http://www.q-shop.org
EVENTUS EVENTUS COMPUTERS
PlayStation.2

...je DSL tournaments, ki je v ...edeljo 16. oktobra okoli dru...e ure popoldne zaprlo svoja vra...a, a le do naslednjič, ko organi...atorji obljubljajo, da bo obisko...alce dogodka in tekmovalce ...akalo še precej več, če je to ...ploh potrebno. V treh dneh, ...olikor je trajal celoten dogodek, ...e je na vročih stolčkih za deset...mi modernimi sponzorskimi ...ačunalniškimi škatlami in pred ...jim pripadajočimi zasloni LCD ...vrstilo 70 tekmovalcev, njim za ...rat pa je pihalo in jih bodrilo vsaj ...e enkrat toliko obiskovalcev.

Oboji so se v vmesnem času ...ed turnirji lahko posvetili ostal...emu spremljevalnemu dogaja...nju, naj je bilo to poigravanje s ...konzolno legendo Playstation 2, ...njenim najnovejšim prenosnim ...otročajem PSP ali poigravanje z mislijo, kako bi bilo v nekem paralelnem svetu lepo, ko bi bila katera izmed brhkih hostes zainteresirana za računalniškega "geeka". Hej, komur sedenje za hrbti igralcev ni bilo všeč, si je lahko privoščil ogled tekem na HL/Source TV-ju v namenski dvorani na velikem platnu. Zares grda uživancija.

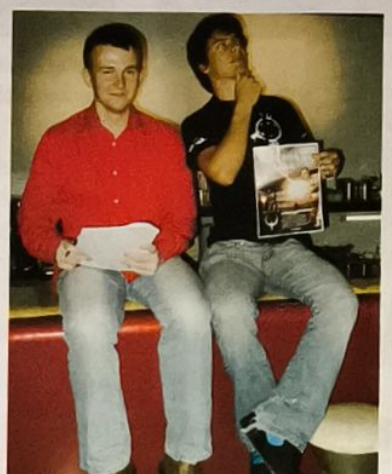
"Na igričarski sceni se obračajo stvari na bolje, pravi dokaz za to pa je tekmovanje DSL tournaments"

VSAKA ZMAGA JE SLADKA

Uradna turnirja sta bila dva, in sicer v zdaj že skorajda prežvečeni, a še vedno ultra zimzeleni igri *Counter-Strike 1.6* ter v njenem zakonitem nasledniku z vzdevkom *Source*, realističnim protiterorističnim klonom igre *Half-Life 2*. Plemen, ki so se potegovala za laskavi naslov prvakov turnirja DSL (jasno, tudi za bogate nagrade pa je bilo dovolj (organizator jih je povabil 8 - Geek Organization, MiA,Warrants, Easy4, Digital Instinct, Point5, 6sense in Efflectum), da je bilo tekmovanje izpeljano, kot se končno za tovrstne dogodke tudi spodobi. Pohvale so deževale že med tekmovanjem, pravi plaz slavospevov za organizatorje pa se je kasneje vsul na kar nekaj spletnih portalih, med katerimi gotovo prednjači **www.discharged.org**. Ne brez razloga, saj razen zaradi nekajurne zamude zaradi pregretih omrežnih stikal res nimajo kaj očitati tistim, ki so se dolge tedne trudili za to, da bi dogajanje v Kiberpipi na Kersnikovi v Ljubljani res bilo vsem v užitek. Se vidimo zagotovo tudi naslednjič! **PCF**

GONILNA SILA

Sebastjan Barbo je eden izmed organizatorjev projekta DSL tournaments. Preberite, kako se je spopadel s tem izzivom



Dogodki, kot je DSL tournaments, so pravi obliž na globoke rane slovenske igričarske scene. Se organizatorji na sceni prav tako pojavljate kot igralci v posameznih klanih ali vas k organiziranju tekmovanj žene neka druga sila?

Pri nas je tako da je vsak v ekipi s svojega področja. Jaz osebno sem ekonomist in mi zato bolj leži organizacija, Igor je igralec, Kristjan je serviser... V ekipi nas je ogromno in vsak je del nečesa, ki se nato združi v popolno ekipo, ki ni nujno da je največja, je pa najbolj zanesljiva. Mislim, da tega v Sloveniji najbolj manjka.

Katera sila nas žene? To je odvisno od posameznika in težko najdem enoten odgovor, vendar je vsem skupaj najbližje ljubezen do iger in igričarske scene, katere velik del predstavljajo dijaki...

So želje slovenskih igralcev po višjih nivojih igranja sploh upravičene? So se pripravljeni in zmožni kosati s tujino ali misliš, da je kvaliteta daleč pod "evropskimi" standardi?

Vsekakor. Zavedati se moramo, da so igralci v Sloveniji kvalitetni in tudi veliko jih je, vendar je problem ta, da ni dovolj prireditev na visokem nivoju in da so vse prireditve zgoščene na dveh ali treh datumih, potem se pa celo leto nič ne dogaja... Kar pa zadeva evropski in svetovni nivo, pa je odgovor nikalen. Igralci evropskega tipa niso še nikoli prišli v Slovenijo in zato se naši igralci niso doma še nikoli spopadli z njimi v živo... edino na takšnem turnirju bi lahko rekli, kako dobri (ali slabi, odvisno s katerega stališča gledaš) so naši igralci. Jaz osebno pravim, da niso slabi. V naslednjih dveh ali treh letih se bo pojavila priložnost da to preverimo...

Kaj zate pomeni izpeljati uspešen turnir? Katere pogoje, ki morajo biti uresničeni, postavljaš pred druge?

Nam je najbolj pomembno, da se udeleženci počutijo odlično, in to lahko dosežemo samo z zelo visokim nivojem prireditve, velikim številom ekip, obiskovalcev... hkrati pa nam je tudi pomembno, kaj si mediji, javnost in sponzorji mislijo o prireditvi ter kako se je prireditev zaključila s finančnega vidika.

Zgodba o DSL tournaments se verjetno ne bo ustavila le pri Kiberpipi? Kam naprej? Kako daleč segajo lovke omenjene Dijaške skupnosti Ljubljana?

Težko rečem, ker ta projekt deluje pod Študentsko organizacijo Univerze v Ljubljani, Dijaška skupnost Ljubljana pa ga izvaja in mu je dala svoje ime. Osebno vidim, da bo Kiberpipa v navezi z Metropol Cafe dovolj velika lokacija še za recimo dva turnirja, nato pa bomo iskali alternativne lokacije... ali to pomeni BoF v BTC City, kak hotel ali Gospodarsko razstavišče, ne vemo, ker je prezgodaj, da bi govorili za eno leto in več vnaprej.

PCFormat najboljši

Za nedeljo je bil napovedan še ekshibicijski turnir v igri *Doom 3* za sponzorje, ki pa ga je z lahkoto dobil pisec tega članka, saj se je edini pojavil na prizorišču dogajanja. Škatle z marmeladnimi keksi, telefonske številke od starejših sestric ali mamic do štiridesetega leta starosti ter fetiš oblačila, na katera želite zmagovalčev podpis, pošljite na že znan naslov našega uredništva. In hmmm, da ... sponzorji, zresnite se.

Na vse neakcijske artikle popust s tem kuponom -10%

TravelMate 2312 NLM

Samo 173.000,00 SIT

DDV vključen

DARILO: torbica za prenosnik

Zaslon: 15" XGA TFT LCD ločljivost 1024x768
Procesor: Intel Celeron M procesor 360
Spomin: 256MB DDR
Trdi disk: 40GB ATA100
Optična enota: DVD+/-RW
Povezljivost: Mrežna kartica 10/100Mbps, 56k modem
Grafična kartica: shared do 64 MB
Dimenzije: 364 (W) × 279 (D) × 33.9-38.9 (H) mm , 2,76kg
Priključki: 3 x USB 2.0, 1 x RJ-45, 1 x RJ-11, 1 x VGA port, 1 x type II PCMCIA, 1 x audio in/out

HVALA ZA 40 LET ZAUPANJA

KOTAR

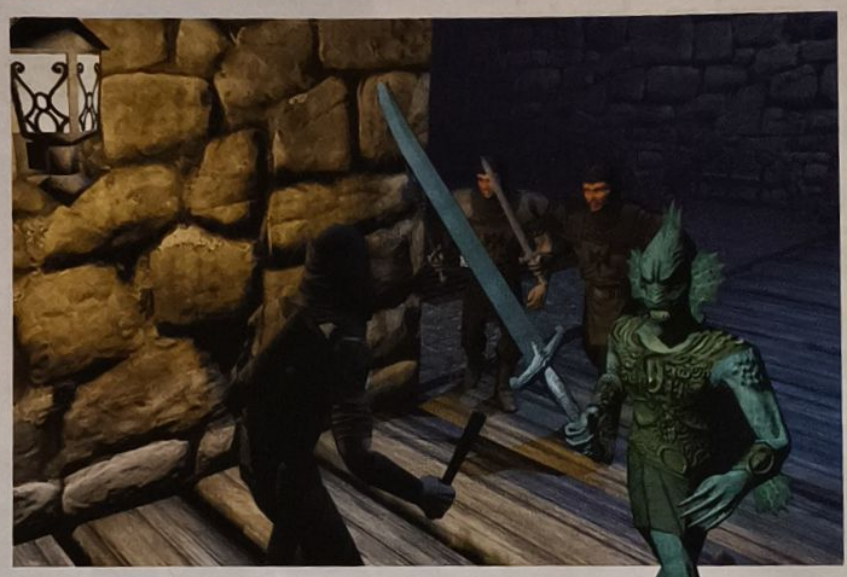
trgovsko podjetje d.o.o.
1000 Ljubljana, Ziherlova ulica 6
telefon 01/420-25-00, faks 01/283-57-43
e-pošta kotar@kotar.si, splet www.kotar.si

Poglednazaj

KRITIKA STVARNIKA

KARTOTEKA
Nočni zalezovalec

Osebek Jordan Thomas
Naziv Glavni razvijalec
Razvijalec Ion Storm Austin
Ocena *PCF* 27, 90%



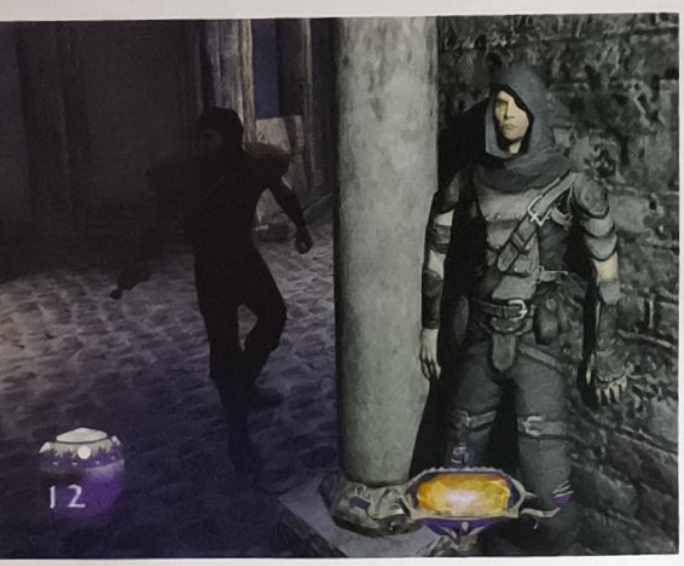
Garrett je nekoliko boljši bojevnik v ***Deadly Shadows***. Toda ne veliko boljši.

Lubitelji *Thiefa* so oporekali spremembam v ***Deadly Shadows***, kot je barva njegovega mehanskega očesa.

Thief Deadly Shadows

PCF pokuka v procesorsko zahtevne sence, ki so skoraj postale rakasta rana *Thiefa*

Novica o propadu podjetja Looking Glass je uredništvo *PCFormata* skupaj z veliko večino ogromne skupine fanatičnih ljubiteljev serije precej potrla. Je sploh še obstajalo upanje za nadaljevanje najboljše igre prikritosti, kar jih je kdaj videl svet? Seveda, saj drugače ne bi pisali obdukcije za *Thief III*, temveč bi še naprej pretakali vroče solze v naše peneče se pivo. Igra je prispela v roke podjetja Ion Storm Austin, še svežega po njihovem uspehu z *Deus Ex*. Z novo ekipo, sestavljeno iz veteranov Looking Glass in novega osebja, so se soočili z velikim izzivom – ponoviti uspeh predhodnikov.



Skrivanje ob stenah je eden izmed dodatkov v ***Thief III***.

V številnih pogledih jim je to tudi uspelo. *Thief: Deadly Shadows* ni popolna igra – toda to niso bile niti druge igre serije *Thief*. Toda njena pot od koncepta do dovršitve je bila očitno težka, na zadnji igri pa je pustila nekaj opaznih brazgotin. Jordan Thomas je bil druga najpomembnejša glava razvijalske skupine. Član ekipe je bil na njeni dolgi poti od novembra 2001 do dejanske izdaje gre, v tem času pa je postal glavni razvijalec. Kakšno je bilo stanje, ko se je pridružil skupini? "Verjetno je bila igra v fazi pred različico alfa," se spominja. "Zelo nedodelana. Garretta ste lahko premikali naokoli. Imel je nekaj svojih osnovnih sposobnosti; lahko ste se na primer skrivali v sencah. Tehnologija pa še zdaleč ni bila tako razvita, kot bi bilo potrebno. Imeli smo sodelavca, ki se je ukvarjal z realnočasovnim renderiranjem osvetljevanja – kar je izredno zahtevno delo. Dejstvo pa je, da nam je igro uspelo dokončati še pred izidom *Doom 3*, dodelati smo hoteli le še nekaj problematičnih stvari, kot je bil denimo t.i. 'light mapping'".

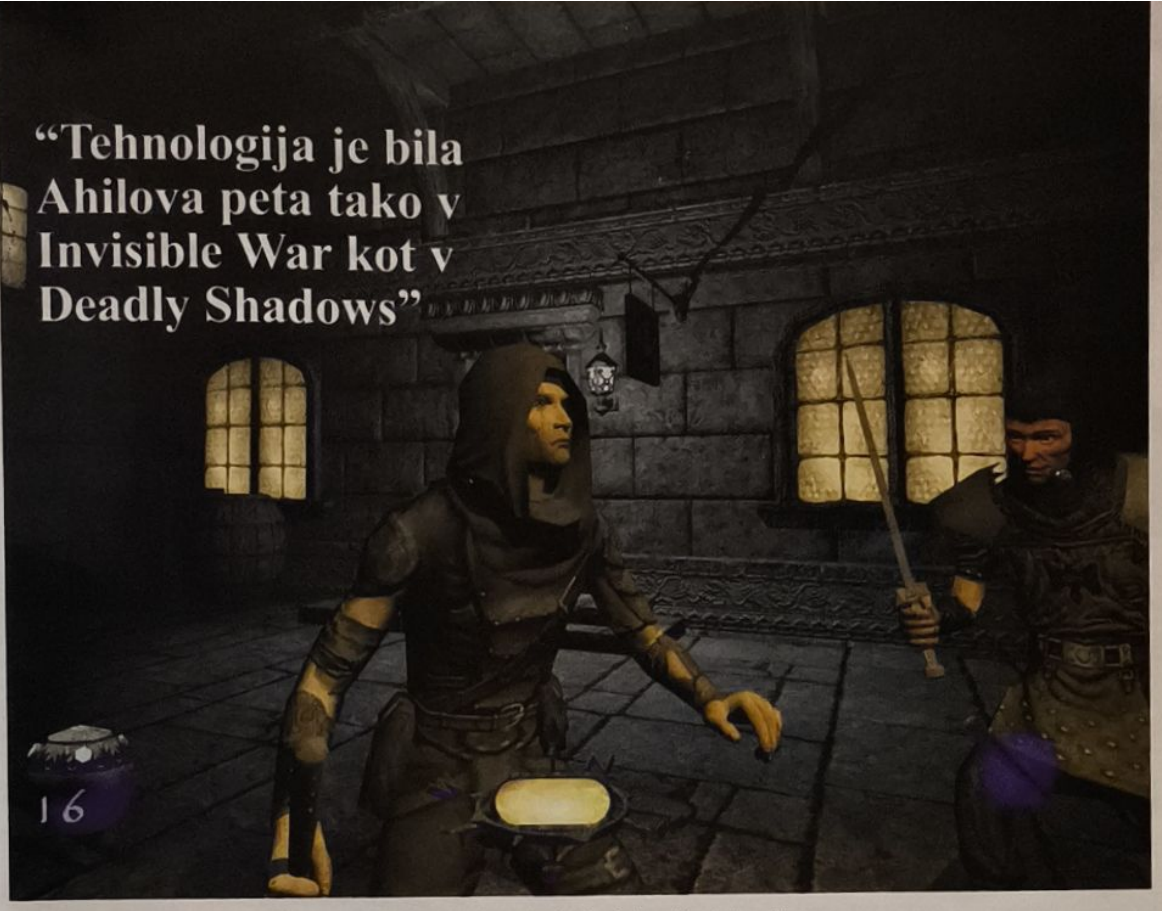
"Na tej točki so zadeve potekale precej gladko," je nadaljeval. "Vsi smo bili zelo optimistični, čeprav smo imeli nekaj težav z gradnjo stopenj. Vodja projekta, Randy Smith, je bil neverjetni razvojni vodja, in v tistem trenutku se je obnašal kot glavni razvijalec v pravem pomenu besede. Od njega smo se v kratkem času naučili izredno veliko. Ko so se stvari pričele urejati in delovati odlično, vključno s tehnologijo osvetlitve, je bil naš zagon brez dvoma na višku. Toda šlo je za zahteven projekt in od trenutka, v katerem so me najeli, nas je čakalo še veliko preizkušenj."

MED DVEMA PRISTOPOMA

Veliko težav je bilo s samo tehnologijo. "Če nameravate biti podjetje za produkcijo vsebine in vaša moč leži v tem, da si boste izmišljali revolucionarne načine igranja in nove vsebine... ne poskušajte hkrati biti tudi tehnološko podjetje," pravi Jordan. "Odločili smo se napisati lastno orodje za renderiranje. Podjetje s tem ni imelo nobenih izkušenj. Za potrebe *Deus Ex* jim je komajda uspelo predelati tehnologijo *Unreal Tournament*... in ko je to orodje za renderiranje končno delovalo, je postalo predmet nočnih mor. Kar ni krivda tistega, ki ga je napisal, vendar pa bi za odpravljanje težav potreboval še eno leto, da bi bila zadeva zares pripravljena. Če je kdaj obstajala Ahilova peta tako *Invisible War* kot *Deadly Shadows*, potem je bila to tehnologija. Bila je zahtevna za uporabo in do izdaje je nismo nikakor mogli pripraviti do tega, da bi delovala, tako kot bi morala. In s to težavo smo se ubadali vse do takrat."

"Kar zadeva druge probleme, pa je morda vredno omeniti, da so pri Ion Storm nekaj časa razmišljali o preimenovanju podjetja v 'Manifesto Games'. Pri Ion Stormu so se uveljavila nekatera radikalna odstopanja od tradicionalne organizacije podjetja, kar nas je pogosto vodilo v smer, ki ji ljudje radi pravijo 'organska'. V resnici pa je pomenila, da ste si večino časa peli hvalnice, medtem ko igra ni napredovala tako, kot bi morala. Vse skupaj je bilo zelo akademsko. Čeprav je bila kultura razvijanja iger tam neverjetna, je včasih celoten proces spominjal bolj na šolo."

Z drugimi besedami je šlo za pretirano dajanje prednosti teoriji pred prakso. "Zahvaljujoč



Stati na odprtem, osvetljenem območju, v bližini stražarja, je slab način skrivanja.

predhodnikom pa je bila filozofija oblikovanja, ki ste se je tam naučili, zelo tehtna, uporabljali pa ste jo lahko kadarkoli," je razložil Jordan. "Pogosto sem dobil občutek, da smo preveč časa posvečali razpravljanju o že zakoličenih stvareh... rekli smo na primer: 'Natančno tako bi igra morala delovati. Tako bi igra morala potekati.' In o tem smo se pogovarjali na dolgo in široko, si zapisovali opazke in jih nato upoštevali... vendar takrat preprosto nismo imeli dovolj časa, da bi vse povedano razvili naprej. V nekaterih drugih industrijah je uveljavljen veliko bolj premišljen proces: da o prototipu obstaja dogovor že prej. Ustvariti je treba nekaj oprijemljivega in nato to hitro nadgrajevati in dopustiti, da se razvije v vašo igro, ne pa preprosto verjeti, da lahko igro dejansko zapišete na papir. V to ne verjamem. Mislim, da so najboljše igre tiste, ki jih lahko igrate in popravljate že v fazi pred različico alfa."

IONSKA NEVIHTA

Formalistična strogost pristopa Ion Storm je kljub temu pomenila zavestni napredek v pravi smeri, kar je tudi očitno v številnih prednostih igre. "Na zelo osnovni stopnji smo se poskušali oblikovanja igre lotiti na pravilen način," je povedal Jordan. "Premikali smo prave meje. Ideja simulacije in odprte igre, naklonjene hitremu, sistemskemu oblikovanju... to je nedvomno trend prihodnosti. Ljudje bodo pričeli zahtevati, da se svet obnaša kot zbirka pravil, ki medsebojno vplivajo na druga, in ne več kot 'Hej – poglej to! To so naša deterministična pravila o tem, kako stvari delujejo. Če na mizi ne boste uporabili motorne žage, za katero smo povedali, da se lahko uporabi na tej mizi, zadeva ne bo nikoli zares delovala.' Vendar smo na tej stopnji bili na nekakšnem mejnem področju in smo morda zato nekoliko oklevali. Kljub temu pa smo utrli pot."

"Če si želite ogledati dober primer – in fantje pri Ubisoftu to prostovoljno priznajo – serija *Splinter Cell* veliko dolguje igram podjetij Looking Glass in Ion Storm," je dodal Jordan. "To je izvrsten primer tega, kaj lahko storite, če vzamete enako filozofijo oblikovanja in jo upoštevate pri veliko bolje stoječi franšizi, ki ima v svojem temelju veliko bolj tržno orientirano fantazijo".

“Serija Splinter Cell veliko dolguje igram podjetij Looking Glass in Ion Storm”

Pri tržni orientaciji se morda sprašujete, kako so se spopadli z očitnimi težavami in kompromisi dvojnega razvoja, saj je *Deadly Shadows* izšel istočasno za PC in za Xbox.

"Kot poznavalcem tradicionalnega sistemskega razvoja iger so nam tehnološke omejitve konzol predstavljale precejšen izziv," je odgovoril Jordan. "Poleg tega smo si mislili: 'Hej – kako enostavna sploh mora biti tale igra? Na kateri točki postanemo pokroviteljski do igralcev?' Igralci iger za konzole imajo na primer na splošno raje nekoliko bolj jasno nakazano smer, medtem ko so igralci iger za PC raje vrženi na igrišče, kjer jim je dovoljeno iskati po svoje. Nenehno smo si prizadevali najti ravnotežje. Sam menim, da je *Deadly Shadows* igra za PC na konzoli... čeprav ljubiteljev iger za PC v resnici ne morete zadovoljiti s kompromisom. Bilo je zahtevno, vendar mislim, da so člani ekipe zaradi te igre postali boljši razvijalci." PCF

Prihod novega Thiefa?

Začetek novega trenda v žanru iger prikritosti...

***Thief*, ki nikoli ni zares postal prodajni uspeh, kot se je o tem pogosto govorilo, pa si prav tako nikoli ni pridobil zares množičnega občinstva in se je raje zanašal na svojo kultno priljubljenost. "Imeli so eksotične interese in iskali so nekaj novega tako v domišljijskem žanru kot v smislu igralne izkušnje. Igralcev iger za konzole, tistih, ki kupujejo *Splinter Cell*, v resnici ne zanima vloga tatu v srednjeveškem mestu. In to je žalostno." Kljub uborni prodaji *Deadly Shadows* pa to seveda ne pomeni, da bo ta igra zadnja v seriji iger *Thief*. Morda jo je potrebno le nekoliko prikrojiti potrebam bolj omejenega občinstva. "Resnično verjamem, da se bo *Thief* dolgoročno obnesel bolje kot epizodna vsebina," teoretizira Jordan. "Manjši deli izdaje za manjše, a redno občinstvo. Rad bi videl, da bi se serija nadaljevala na tak način."**

Dnevnik razvijalca

Owain Bennallack razglablja o tem, ali se modifikatorjem bliža konec...

Modifikatorska revolucija dandanes ne polni naslovov. Seveda spodobne modifikacije še zmeraj najdejo svoj prostor. Vendar pa generacije, ki je podrla pregrade in postala celo komercialna – *Counter Strike* in *Gunman Chronicles* – dejansko ni nihče presegel.

Obstaja pa pomembna izjema: razburjenje okoli moda *Hot Coffee* za *GTA: San Andreas* presega vsa navdušenja nad prejšnjimi modifikacijami. Za pravkar pristale astronavte: mod *Hot Coffee* seksualno popestri zmenke v *San Andreas* – predstavljajte si reklamo za Nescafé Gold Blend, ki vključuje amatersko trdo pornografijo. Mod je preizkusilo na tisoče ljudi, o njem pa so poročali tudi znani mediji, tako da je moral založnik Take Two zaustaviti proizvodnjo zaradi spremembe dovoljene starostne meje za igro. Avstralci so zadevo celo prepovedali.

Vsaka domača ekipa si želi doseči takšen uspeh, kajne? Morda, vendar nisem tako prepričan, da je to dobro za modifikatorje. Za začetek – *Hot Coffee* ni nikakršno delo ustvarjalnega genija. Pravzaprav naj bi le odklenil skrito funkcionalnost, ki je že bila del igre. Kar nikakor ni udarec ustvarjalnih amaterjev v spalnicah zoper velike korporacije, ki s takimi franšizami bogatijo. Gre bolj za moralno vprašanje – zakaj nabiranje točk z ubijanjem odobravamo, medtem ko nabiranje točk s seksom več ne sodi v to sivo območje.

Še bolj zaskrbljujoče pa je, da založniki raziskujejo legalna sredstva, s katerimi bi modifikacije zatrli. Podjetje Tecmo se je izven sodišča pogodilo s skupino ljudi, ki naj bi bili vpleteni v modifikacijo *Dead or Alive: Xtreme Beach Valleyball*, ki je v igro vpeljala goloto. Pri Tecmu so bili prepričani, da so kršili avtorske pravice in razpečevali avtorsko zaščiteni material; v Angliji bi denimo modifikatorji lahko s tem kršili zakon o zaščiti avtorskih pravic in patentov (Copyrights Designs and Patents Act) iz leta 1988.

Da bi zakonito zaščitili avtorske pravice, založniki ne bodo mogli biti preveč izbirčni glede stvari, s katerimi se ne strinjajo. In to vzdušje, nastrojeno proti modifikacijam, bi lahko modifikatorsko sceno zadušilo, še zlasti, če se bodo sodišča usmerila na javne spletne strani (kot to uspeva založnikom glasbe) in potisnila mode v svet podzemlja. Renesansa modifikacij bi doživela nekajletni zastoj.

Zato uživajte, dokler lahko: norčije *Hot Coffe* bodo morda ponujale pet minut zabave, ki jim bodo sledila leta preganjanja.

Owain je urednik revije *Develop* magazine.

VAŠ PRAKTIČNI VODIČ DO BOLJŠIH FOTOGRAFIJ

DigitalnaKamera

Revija za dig

www.digitalnakamera.net
tel 02 330 3301

13. ŠTEVILKA ŽE V PRODAJI

BREZPLAČEN CD-ROM

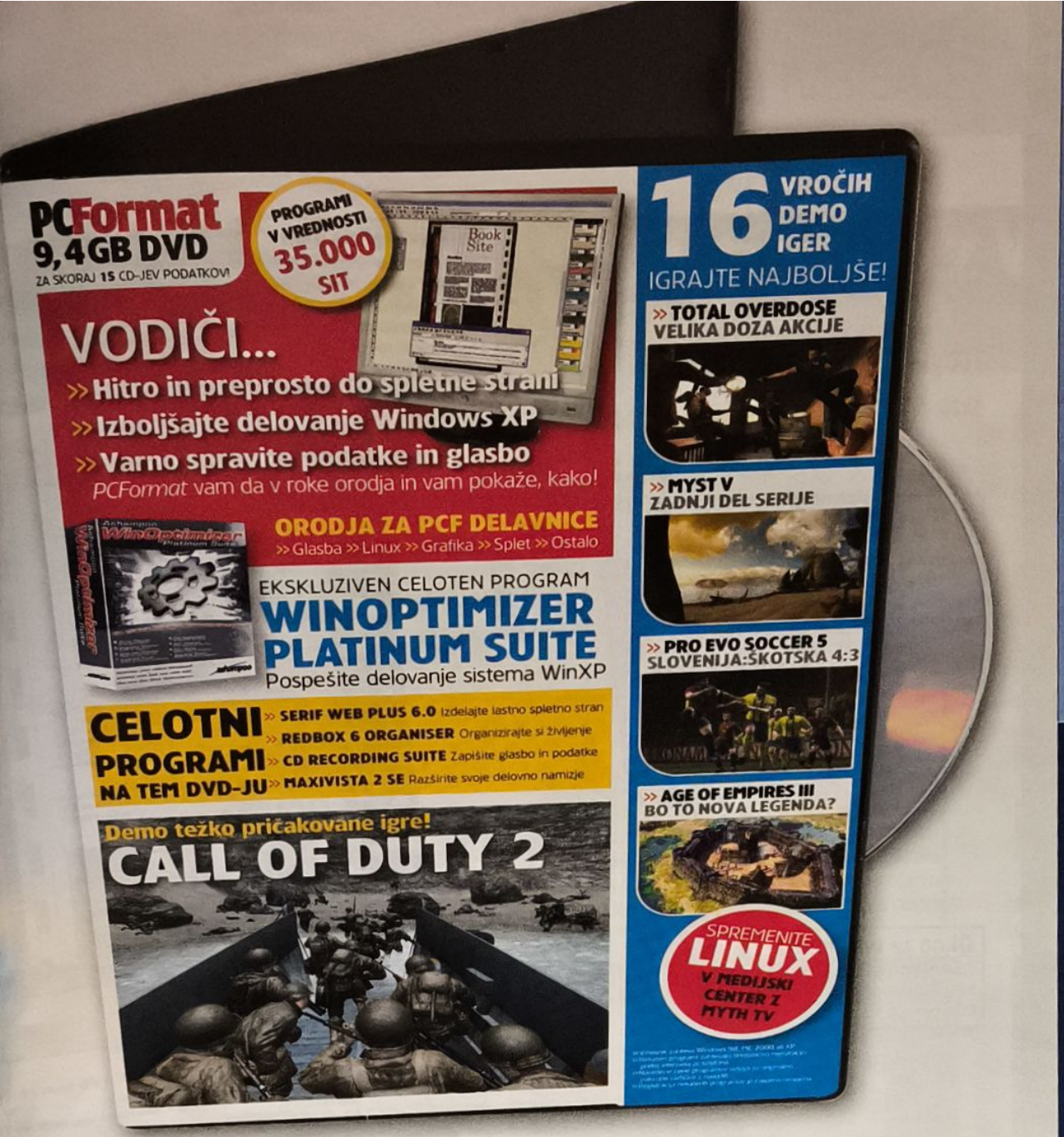
2 NASLOVNI TEMI

- POSTAVITE FOTOGRAFSKI STUDIO
- DRZNI PORTRETI

VSEBINA REVIJE

- OBVLADAJTE MERJENJE OSVETLITVE
- PREIZKUSITE SVOJ FOTOAPARAT
- PREIZKUSNI NATISI
- SELEKCIJE V PHOTOSHOPU
- OPISI 10 NOVIH FOTOAPARTOV
- NOVICE IZ SVETA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
- PRIMERJALNI TEST OPREME ZA STUDIJSKO OSVETLJAVO
- PROFIL: DEAN DUBOKOVIČ

IDEJE ZA FOTOGRAFIRANJE, NOVI IZDELKI, POSNETKI BRALCEV, NAKUPOVALNI VODIČ...



VODIČI

delavnice
pomoč
nasveti

v tej številki

str.74 Spletno oblikovanje z WebPlus

str.77 Bolje si organizirajte življenje

str.78 Predelajte igralni vmesnik igre WoW

str.80 Shranite svojo glasbo in podatke na CD

str.82 S pomočjo MythTV sestavite videorekorder

str.84 Kako dobro prodajati na eBayu

str.86 Razširite si obzorje z MaxiVista

str.87 Naj WindowsXP deluje hitreje

str.88 Promovirajte svojo spletno stran

str.90 V mreži hekerjev

str.94 Vprašajte Gregorja

>> Spletno oblikovanje

Zakaj ne bi postavili svoje spletne strani? Oblikovanje vam ne leži? Programi za spletno oblikovanje so preveč kompleksni? Potem še niste poskusili *Serif WebPlus*.

>> Predelajte Warcraft

Igralni vmesnik najboljše igre zvrsti MMORPG je odličen, še zdaleč pa ni popoln. Razložili vam bomo, kako ga lahko popolnoma predelate po svojih željah in kapricah.

>> MythTV za Linux

Zelo verjetno imate doma vse, kar potrebujete za sestavo izjemno naprednega videorekorderja, le da tega doslej še niste vedeli. Namestite si paket *MythTV*, ki ga imate na disku.

>> V mreži hekerjev

Ponovno pokukajte z nami v senčni svet računalništva in spoznajte, katere tri črke povzročajo težave sistemskim administratorjev in kako so bili pri SiOL-u proglašeni za ovce.

Gregor Mraz se je skril pod mizo... *Internet Explorer* bo posodobljen!

Ja, res je. Še enkrat smo izkoristili priložnost, da si ogledamo novo različico *Internet Explorerja 7* in zdi se nam, da so pri Microsoftu končno le uslišali naše prošnje

ZDRUŽLJIVOST STANDARDOV

Ključno vprašanje je, ali bo brskalnik kaj bolj ustrezal standardom. Microsoftova večna nepripravljenost za podporo modernim standardom, kot so prosojni PNG-ji, je bila dolgo kamen spotike. Je *IE7* kaj boljši?

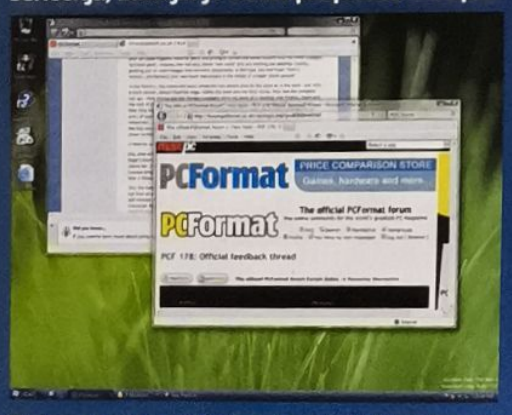
NO, TOREJ...

Videli smo nekaj običajnih popravkov, a nobenega revolucionarnega dodatka. Ekipa *IE* pravi, da razlog tega tiči v dejstvu, da smo si ogledali zgodnjo beta različico, in da bodo kasneje vključili tudi bolj bistvene popravke. Dobra novica za modernizacijo *IE7*.

AJAX, BOG HTML

Ne le da bi taka standardizacija precej olajšala izdelovanje spletnih strani, temveč bi hkrati odprla vrata spletnim storitvam, ki ponujajo vse od koledarjev do elektronske pošte. V tem trenutku večina strani ne podpira *IE* zato, ker je boljši, temveč zato, ker je drugačen.

IE ne zna prikazovati privlačnih učinkov senčenja, zato jih je treba preprosto izklopiti.



Dejanski videz *IE7*. Prvotno naj bi bil na voljo le za Visto, sedaj pa ga bomo lahko ugledali tudi v XP.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

> "Skoraj ničesar ne urejate neposredno na strani"

Oblikovanje na mah
Orodje Page Manager spremeni vaše strani v prave, pravcate spletne strani, pripravljene za objavo. Vse standardne predloge so vsebovane v že narejenih spletnih straneh.

Vrstica Change
Tukaj lahko natančno določite položaj elementov na vaši spletni strani brez uporabe smernih tipk ali metode "povleci in spusti".

Okno za predogled
Že med ustvarjanjem si lahko tukaj ogledate videz vseh učinkov, ki ste jih uporabili.

Vizualna privlačnost
Če to ni moto vašega podjetja (po našem mnenju je rahlo dolgočasen), ga boste želeli spremeniti, ko boste pognali čarovnik New Page Wizard.

WritePlus
Čeprav lahko tipkate v okvirčke za besedilo, boste večino pisanja opravili tukaj. Istočasno lahko urejate velikost pisave in izbirate med različnimi slogi.

Praktično oblikovanje spletnih strani

Spoznajte, da je lahko oblikovanje spletnih strani tako enostavno kot namizno založništvo...

Večina sodobnih spletnih strani je oblikovana tako, da spominja na sestavljanko, ki na škatli ne premore nobene lepe slike, da delov, ki nenehno spreminjajo svojo velikost niti ne omenjamo. *WebPlus* se od drugih orodij za spletno oblikovanje bistveno razlikuje. Deluje kot aplikacija za namizno založništvo, ki se izogiba standardnim slogovnim predlogam, okvirjem, DHTML in vsem drugim dobro znanim tehnikam, ki jih nadomesti z eno samo stranjo dokumenta, na katerega lahko stlačite vse, od grafike do polj z besedilom in ostalega.

Pravzaprav se lahko izognete tudi takemu pristopu. Izberite eno izmed predlog iz knjižnice, s stransko

Galerija
Tukaj imamo odprte barvne sheme, dostop pa imate tudi do drugih orodij za ustvarjanje in oblikovanje.

Barvne sheme
Tukaj lahko z enim samim klikom spremenite videz vaše spletne strani ali po lastni želji prilagodite barvno shemo. Spreminjate lahko barve ozadja, besedila in hiperpovezav.

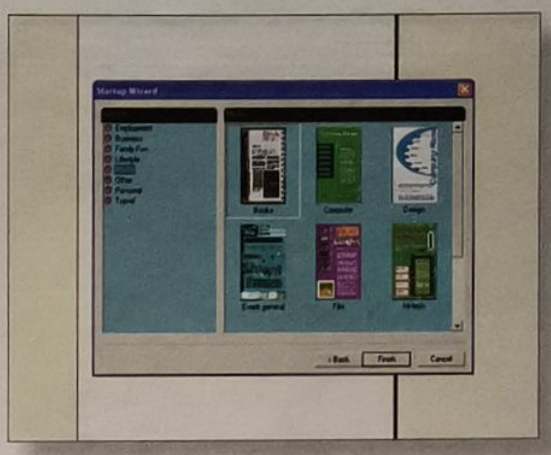
vrstico pa lahko opravite večino takojšnjega urejanja. Tukaj lahko vnesete ime vaše spletne strani, podrobnosti o vzpostavljanju stika z vami in izberete barvno shemo (vendar pazite na oči, če boste po nesreči izbrali strupeno zeleno barvo). Nenavadno, vendar skoraj nobenega elementa na zaslonu ne urejate neposredno na strani, niti besedila ne. Namesto tega dvakrat kliknete na polje z besedilom ali na želeni element in odprlo se bo ločeno okno za urejanje.

DELO NA SPLETU

To pa ni edini rahlo nenavadni element programa, ki se ga boste morali privaditi. Tudi česa tako prepros-

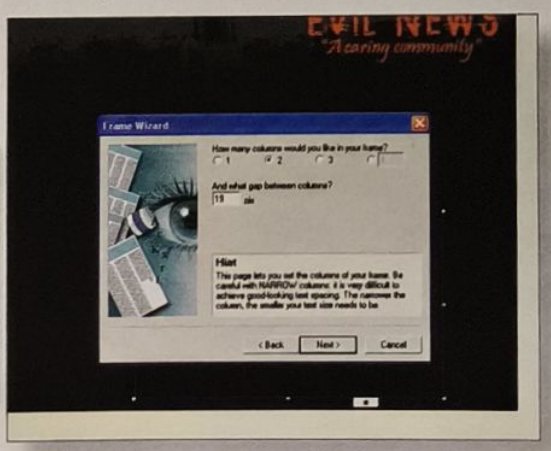
Sprostite Zlo z WebPlus 6

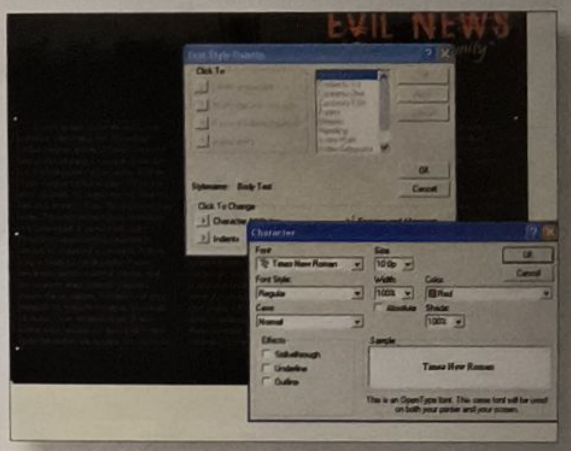
Ustvarite spletno stran s toplo dobrodošlico



1 Ustvariti osnovno spletno stran je zelo enostavno, *WebPlus* pa deluje na precej drugačen način kot večina spletnih orodij. Zato bomo za izdelavo spletne strani z novicami uporabili nekoliko drugačen pristop – stolpce namesto čistega besedila, skupaj s preprosto, učinkovito grafiko.

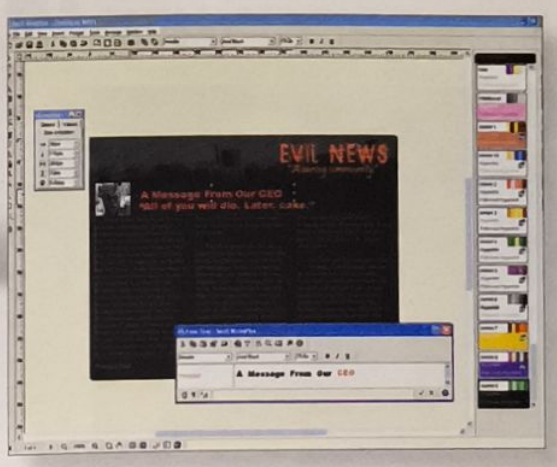
2 Najprej bomo dodali primerno sliko. Na Stock Exchange smo našli tole zanimivo brezplačno sliko z nebotičniki in na hitro uporabili nekaj filtrov, da smo jo spremenili v glavo za našo temačno stran v nastajanju. Za dodatne trike s slikami si oglejte naslednjo stran te delavnice.

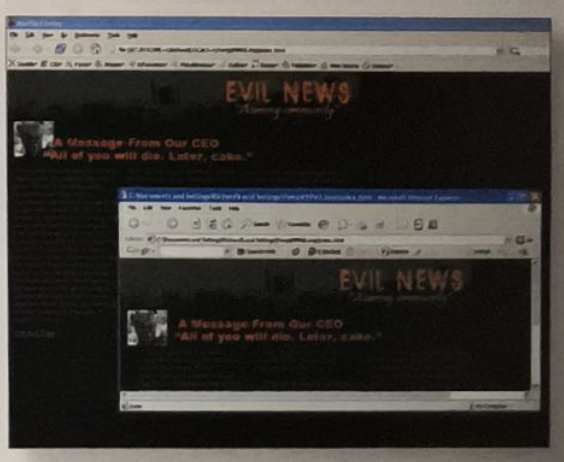




3 Za ustvarjanje stolpcev smo uporabili posebno možnost *WebPlus*, ki se imenuje **Text Frame**. Izberite jo iz menija in uporabite – prikazal se bo čarovnik, ki bo stran razdelil v stolpce in dodal robove. Za zdaj smo jih napolnili z besedilom "Ipsum Lorem".

4 Ta okvir vsebuje kopijo telesa, zato ga določite kot slog, če za to še ni poskrbljeno. Nato poiščite **Format → Text Stile Palette** in **Modify Stile**. Izberite **Modify the Selected Style**, nato pa **Character Attributes**. Barvo spremenite v krasno, zloveščo rdečo.





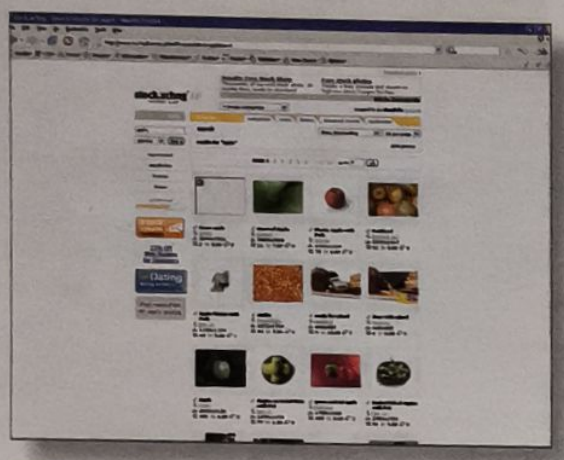
5 Za druge besede na strani ne potrebujemo polnega okvirčka z besedilom – zadostoval bo osnovni objekt besedila. Tega uporabimo za glave na vrhu in povezave na dnu. Da bodo te delovale, preprosto izberite eno za drugo in nato v meniju **Hyperlink** izberite možnost **Insert Hyperlink**.

6 Sedaj pa kočljivi del. Zaradi načina, na katerega deluje *WebPlus*, ne morete biti prepričani, da bo tisto, kar vidite na vašem zaslonu, videti popolnoma enako na računalnikih drugih ljudi. *Internet Explorer* ne bi smel povzročati težav, do popačenj pa lahko prihaja v drugih brskalnikih.

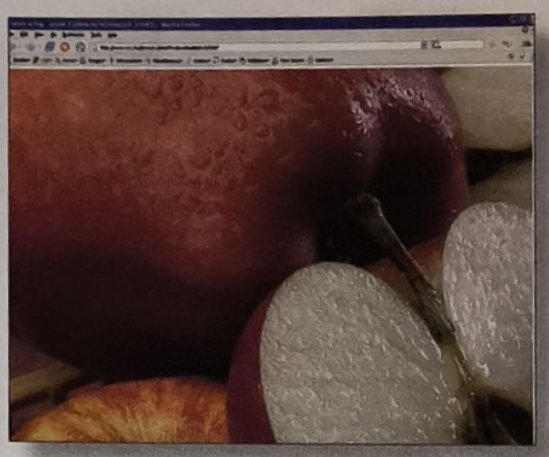
Za nadaljevanje vodiča obrnite stran...

Priprava spletnih slik

Razvrstite jih, uredite jih, shranite jih in prikažite jih...

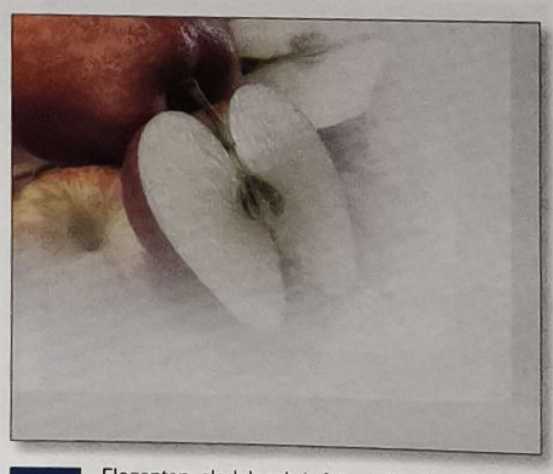


1 SXC (**www.sxc.hu**) je ena izmed najbolje varovanih skrivnosti skupnosti oblikovalcev spletnih strani; velikanska galerija popolnoma brezplačne, avtorsko nezaščitene in večinoma tudi omejitev proste umetnosti, ki si jo lahko sposodite. Nekaj slik pa je kljub temu objavljenih z zahtevo, da pred uporabo stopite v stik z avtorjem in ga zaprosite za dovoljenje.

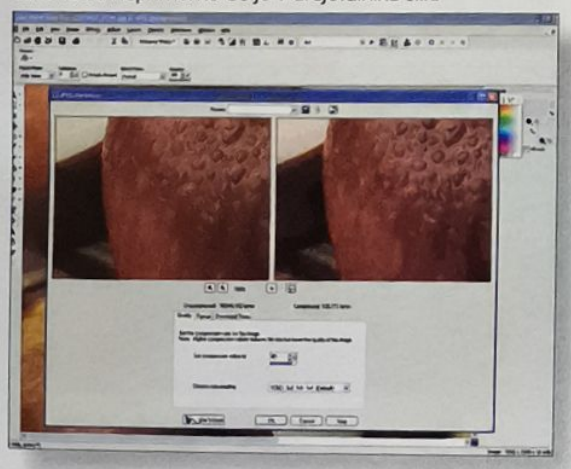


2 Vse slike tukaj na internet naložijo uporabniki, zato se po kakovosti zelo razlikujejo. Preden boste dobili celotno sliko, ki je zmeraj datoteka JPEG, boste morali registrirati lasten račun. Občasno boste lahko vzpostavili stik z avtorjem, če boste zares potrebovali sliko v višji ločljivosti.

3 *WebPlus* omogoča enostavno spreminjanje velikosti slik na strani – toda to je čisto vizualno urejanje. Če izvirna slika JPEG zavzema na vašem disku cel megabajt, ni pomembno, če je na spletni strani široka pet pikslov. Spreminjanje njene velikosti pa bo prav tako videti neprimerno bolje v urejevalniku slik.



4 Eleganten, gladek zabris fotografije v homogeno barvo sliki za ozadje pogosto doda profesionalni navdih. Vendar bodite pozorni, da boste dobili natančno pravi odtenek in učinek za ozadje – če bo le malenkost drugačen, bo slika popolnoma uničena.



5 Kompresija JPEG je lahko v vašem življenju včasih prava nadloga. Poleg tega da rahlo spremeni vaše barve, lahko povzroči tudi nejasne slike na velikih področjih rdeče barve. Drugi formati, kot sta GIF in PNG, so manj učinkoviti, a veliko bolj natančni.

6 Čeprav ima večina med nami danes širokopasovno povezavo, ni nobenega opravičila za prenapihnjene spletne strani. JPEG je izredno uporaben format in nastavitev kompresije na 10–15% bo delala čudeže za velikost vaše datoteke ne da bi pri tem preveč vplivala na kakovost slike.

NA DISKU

Serif WebPlus
Izdelava spletnih strani z *WebPlus* je tako enostavna kot postavitev elektronskega obvestila o novicah z vašim priljubljenim paketom za namizno založništvo. Orodje smo opisali v tem vodiču, ponuja pa številne inovativne spletne rešitve.**www.serif.com**

Mozilla
Ko si želite več kot brskalnik, posezite po *Mozilli*. Predstavlja popolno alternativo *IE*, vanj pa je vključen tudi *Firefox*.
www.mozilla.org

Spybot Search and Destroy
Znebite se nadležnih reklam in preveč radovednih vohunskih programov s tem svetovno znanim orodjem za čiščenje sistema.
www.safer-networking.org

Opera
Ne le alternativa *Firefoxu* temveč tudi eden izmed najhitrejših brskalnikov na svetu. Če vam je všeč katera izmed posebnih možnosti brskalnikov, se je verjetno rodila tukaj.
www.opera.com

tega, kot je zgolj izbira barve ozadja, ne boste urejali na ravni strani, temveč s pomočjo temu namenjene palete **Color Scheme**. Enako velja za urejanje besedila, ki se ga ne boste lotili z urejanjem strani za stranjo – namesto tega boste v meniju **Format** odprli paleto **Text Stile**, ustvarili popolnoma novi stil in ga nato uporabili na posameznih mestih besedila v urejevalniku.

Po namestitvi *WebPlus 6.0* boste lahko program uporabljali trideset dni, nato pa ga boste morali registrirati. Za brezplačno registracijo boste morali poklicati podjetje Serif na 0800 376 5467 in vnesti registracijsko kodo, ki jo boste dobili s programsko opremo. Če tega ne boste storili, bo aplikacija preprosto nehala delovati. **PCF**

"Pokličite podjetje Serif na navedeni telefonski številki in za popoln dostop registrirajte vaš izdelek"

Nadgradnja

Omislite si *PagePlus 10*, *PhotoPlus 10* in *WebPlus 9.0*, vključno s programskimi in dodatnimi CD-ji ter priročniki za samo 58.000 SIT in prihranite več kot 24.000 SIT. Ali pa sezite za *WebPlus 9.0* za 15.650 SIT in prihranite več kot 5.000 SIT. Pokličite in navedite kodo: RO/PCF/BUN0908

0044 800 376 7070

Izdelajte planer

Gregor Mraz se končno odloči, da bo pospravil svojo mizo s pomočjo *Redbox*...

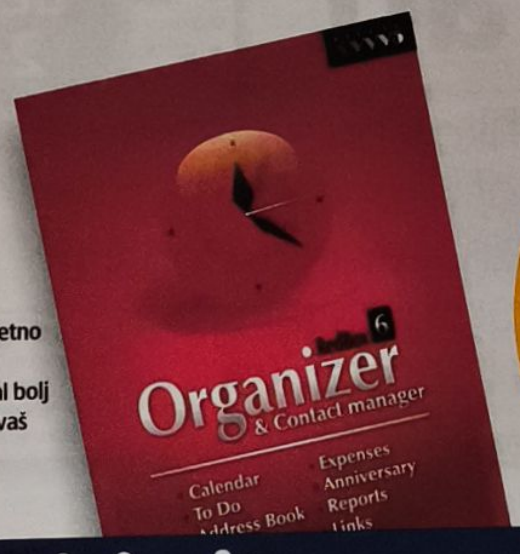
Za vzdrževanje lastne organiziranosti je potrebno nekaj truda. In čeprav pri *PCFormatu* ne trdimo, da smo zgled učinkovitosti, imamo v rokavu skritih nekaj adutov, ki nam pomagajo zmanjšati goro papirjev, s katero se vsi občasno srečujemo.

OHRANITE NADZOR

Ena izmed takih skrivnosti, ki bi jih radi delili z vami, je *Redbox*. Gre za preprosto in uporabnikom prijazno aplikacijo, ki združuje in povezuje vse vaše sestanke, domenke, opomnike in sezname opravil, ki jih morate postoriti. Nikoli več vam ne bo treba listati po popisanih lističih papirja in servietkah iz restavracij, da bi se spomnili, kje bi pravzaprav morali biti in kaj bi morali početi. Ta celotna različica paketa vključuje funkcije planerja, sezname opravil, koledar, opomnike in beležke.

Za uporabo je povsem enostavna. S priloženega diska preprosto namestite program, da dobite dostop do vseh funkcij, ki smo jih omenili zgoraj; če pa hrepenite po dodatnih orodjih za organizacijo, pa razmislite o nadgradnji na najnovejšo različico za samo nekaj manj kot 7.000 SIT. Nadgradnja programu doda urejevalnik izdatkov, poročil, kalkulator za izračunavanje razdalj med različnimi kraji sveta in med drugim tudi možnosti sinhronizacije z vašim dlančnikom, tako da boste končno lahko resnično kos vašemu urniku. PCF

"Nikoli več vam ne bo treba listati po popisanih lističih papirja in servietkah iz restavracij"



***Redbox* vam bo z zajetno zbirko orodij za organizacijo pomagal bolj uspešno usklajevati vaš dragoceni čas.**

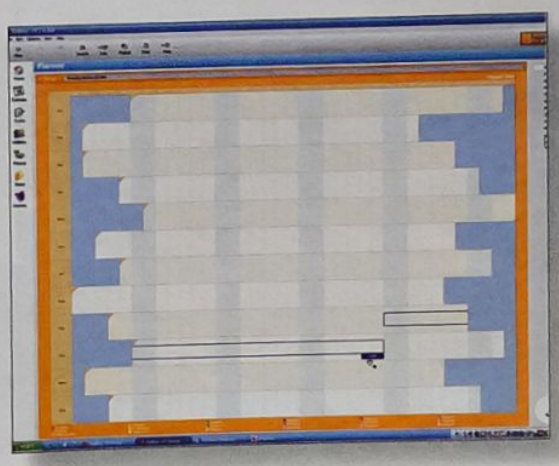
Nadgradnja

Če vam je različica *Redboxa* na našem disku vzburila domišljijo, si lahko za manj kot 7.000 SIT omislite najnovejšo različico, ki vključuje urejevalnik izdatkov, sinhronizacijo, poročila in kalkulator za izračunavanje razdalj med različnimi kraji sveta.

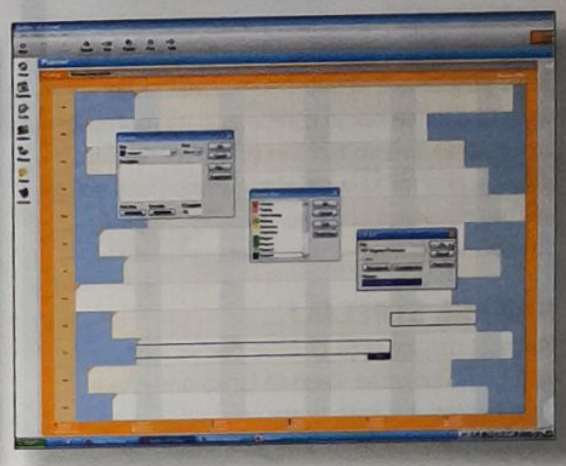
www.softwair.co.uk

Organizirajte se

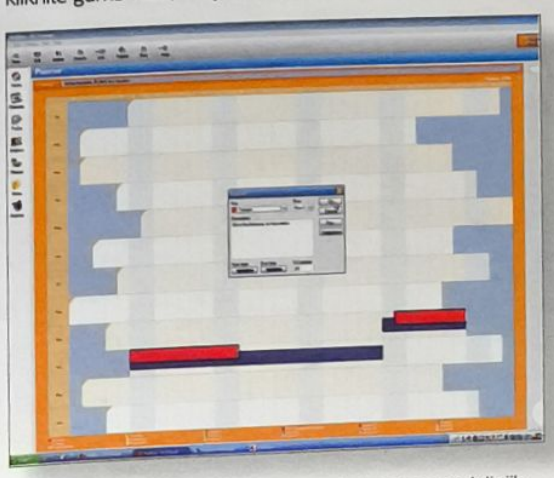
S pomočjo *Redboxa* izkoristite vaš čas karseda najbolje



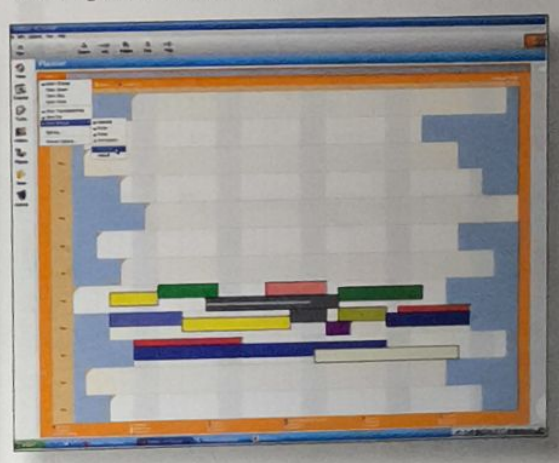
1 Prva stvar, ki jo morate narediti, je, da ustvarite planer. To je najbolj zmogljiva funkcija *Redboxa* in obenem tudi najbolj koristna. Najprej s seznama na levi strani izberite stran planerja, nato pa kliknite in povlecite, da izberete datume za vaš prvi opravek, ter kliknite gumb **Add**, kot je prikazano na sliki.



2 Sedaj lahko vnesete podrobnosti o vašem dogodku, z nekaj dodatnimi kliki pa lahko popolnoma prilagodite način prikaza dogodkov. Za seznam vnaprej vnesenih dogodkov kliknite na **Suggestions**, s klikom na **Key** pa lahko ustvarite vašo lastno legendo in izberete barvo.



3 Sedaj lahko nadaljujete z dodajanjem nadaljnjih dogodkov, pri tem pa za vsakega izberete ustrezno barvo in vaš planer bo kmalu videti kot psihedeličen prizor iz *Charlie and the Chocolate Factory*. Za še bolj natančno načrtovanje lahko dogodke za vsak dan razporedite v tri nize.



4 Ko ste dodali nekaj dogodkov, bo vaš planer poln barvnih vrstic, ki vam bodo takoj sporočale, kaj boste počeli v bližnji prihodnosti. *Redbox* lahko prav tako prikazuje dogodke iz drugih funkcij aplikacije, kot so obletnice, srečanja, beležke in koledarski opomniki.

NA DISKU

Redbox
Orodje, o katerem tukaj na široko besedičimo, boste že pripravljeno za uporabo našli na tokratnem disku.
www.softwair.co.uk

OpenOffice.org
Zakaj ne bi dopolnili vašega novega paketa *Redbox* in z diska namestili tudi *OpenOffice.org*? S tem boste prihranili denar, ki bi ga porabili za nakup Microsoftovega programskega paketa *Office*.
www.openoffice.org

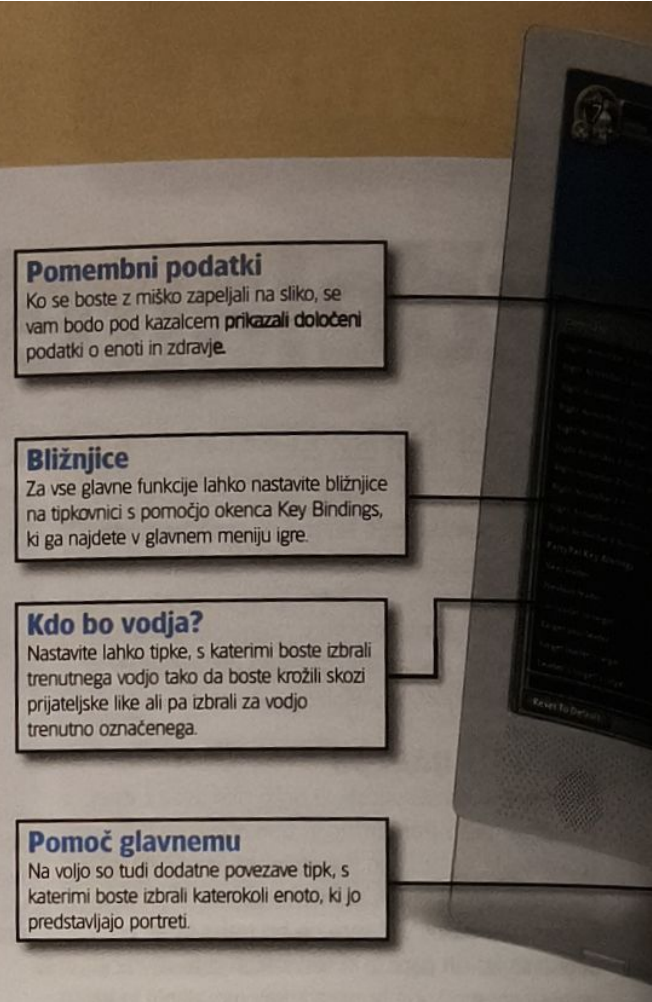
Microdesk 4.0
Orodje za vzdrževanje reda na namizju. Ko boste napolnili vaš zaslon z ikonami, lahko preprosto preklopite na prazno namizje.
www.download3000.com/download_9535.html

Filzip
Včasih se zgodi, da morate po elektronski pošti poslati datoteko, ki je prevelika. Uporabite to preprosto orodje, ki z lahkoto stisne podatke.
www.filzip.com

Dodatki za Warcraft

del 123

Spoznajte, kako lahko izboljšate vmesnik za *World of Warcraft* in dodate možnost označevanja. Dodajte še prikazovanje sporočil za takojšnjo pomoč na zaslonu in postanite gospodar *WoW*...



Zaradi izjemne prilagodljivosti vmesnika v *World of Warcraft* lahko takoj zgradite fantastična orodja, ki vam bodo pomagala igrati igro veliko bolj učinkovito.

V prvem delu te serije delavnic smo vam pokazali, kako sestaviti zelo preprost dodatek, ki bo prikazal na zaslonu sliko vodje vaše druščine, sliko njegove tarče in sliko tarče te tarče (dovolj komplicirano za vas?). Zdaj je čas, da se poigramo z dodatno funkcionalnostjo. V drugem delu se bomo osredotočili na možnost označevanja zelene tarče in izpis podatkov ob stiku kazalca miške z določeno ikono. Tako bo naš projekt veliko bolj uporaben, ko bo prišlo do vroče bitke.

NAMERI, STRELJAJ...

Možnost označevanja tarče je pomembno, zato vam bomo pokazali, kako se lahko pretipkate do možnosti, s katero boste preklapljali med člani skupine. Lahko izberete tudi vašega vodjo in dodate možnost, da se usmerite nanj, tarčo tega vodje ali pa tarčo te tarče. Poleg ustvarjanja bližnjic na tipkovnici, s katerimi boste priskočili na pomoč kolegom, boste verjetno želeli tudi, da bi se sličice našega vmesnika odzivale na klike miške.

Poleg vsega naštetega bomo z našo predelavo dodali tudi lastnost, da se bodo ob stiku naših portretov s kazalcem miške prikazali uporabni podatki. Gotovo ne bi bilo slabo, če bi se med temi podatki znašlo ime enote, ki je na portretu, njena stopnja in razred. **PCF**

Koristne bližnjice

Naj bo vaš vmesnik *WoW* bolj učinkovit

1 *World of Warcraft* vam omogoča, da ustvarite funkcije, katerih izvajanje boste z lahkoto povezali z izbranimi tipkami. Za vse doma narejene dodatke obstaja posebna datoteka **Bindings.xml**, ki mora biti v mapi dodatka. V tej datoteki je zapisan program, ki se izvede ob pritisku na določeno tipko.

"Vrjetno boste želeli tudi, da bi se sličice vašega vmesnika odzivale na klike miške"

```
<Bindings>
    <!--Toggle forward to the next possible party leader-->
    <Binding name="PARTYPAL_LEADERNEXT" header="PARTYPAL_TITLE">
        PartyPal_LeaderSet(1);
    </Binding>
    <!--Toggle backwards to the previous possible party leader-->
    <Binding name="PARTYPAL_LEADERPREV">
        PartyPal_LeaderSet(-1);
    </Binding>
    <!--Makes the currently selected player the party leader-->
    <Binding name="PARTYPAL_LEADERSET">
        PartyPal_LeaderSet(0);
    </Binding>
    <!--Targets the currently set leader-->
    <Binding name="PARTYPAL_TARGET_LEADER">
        PartyPal_Target("");
    </Binding>
    <!--Targets the leader's target-->
    <Binding name="PARTYPAL_TARGET_ONE">
        PartyPal_Target("target");
    </Binding>
    <!--Targets the leader's target-->
    <Binding name="PARTYPAL_TARGET_TWO">
        PartyPal_Target("targettarget");
    </Binding>
</Bindings>
```

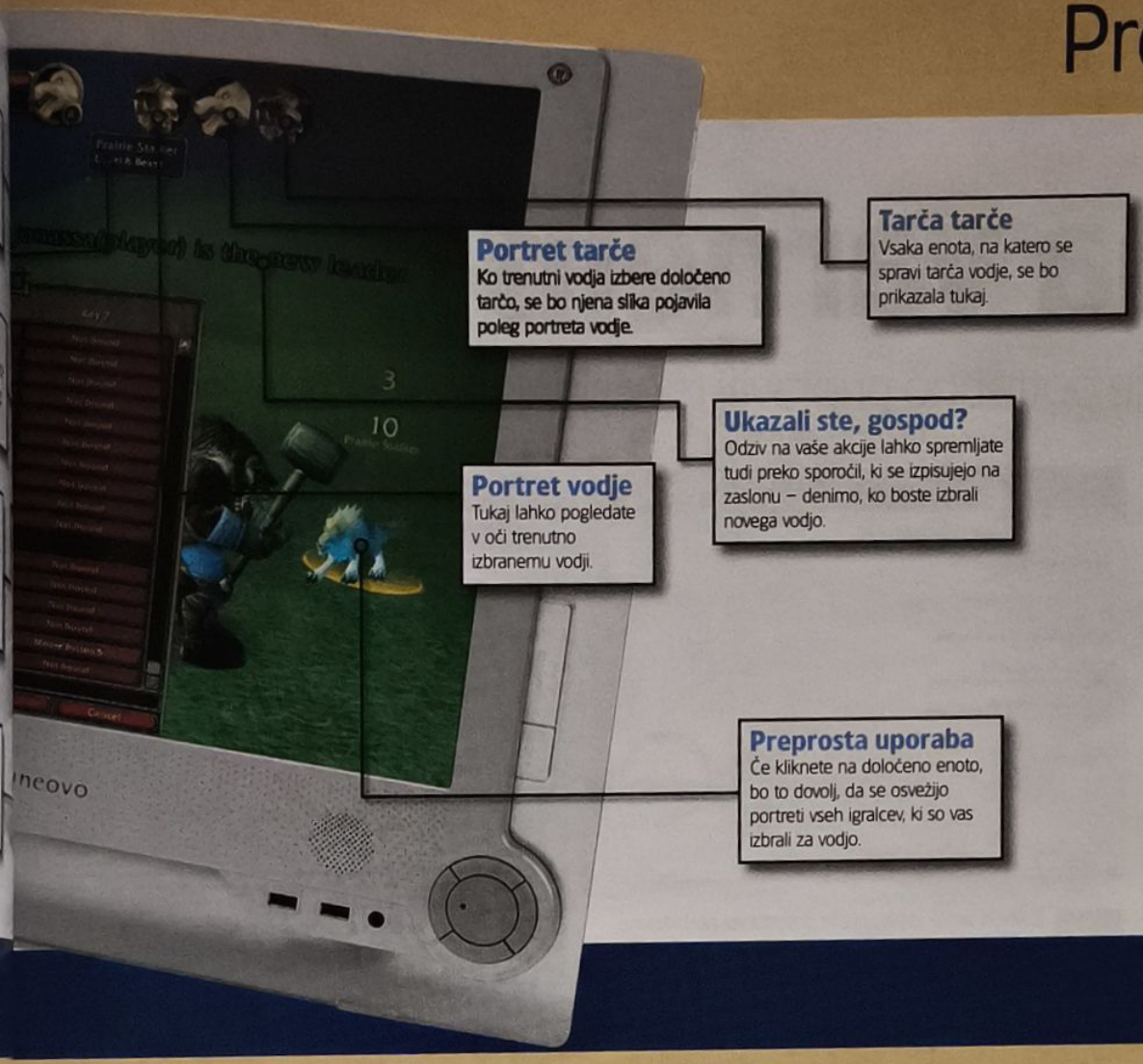
2 Povezovanje s tipkami je izpeljano s pomočjo dveh funkcij. Izbira vodje združuje funkcionalnosti izbire prejšnjega vodje, izbire naslednjega vodje in določanje vodje. Pomoč pri označevanju tarče pa vključuje funkcije označevanja vodje, označevanja tarče vodje in označevanja tarče te tarče vodje.

```
<Button name="$parentUnit1">
    <Size>
        <AbsDimension x="64" y="64"/>
    </Size>
    <Anchors>
        <Anchor point="TOPLEFT">
            <Offset>
                <AbsDimension x="0" y="0"/>
            </Offset>
        </Anchor>
    </Anchors>
    <Layers>
        <Layer level="BORDER">
            <Texture name="$parentPortrait">
                <Size>
                    <AbsDimension x="64" y="64"/>
                </Size>
            </Texture>
        </Layer>
    </Layers>
    <Scripts>
        <OnClick>
            PartyPal_Target("");
        </OnClick>
        <OnEnter>
            PartyPal_Tooltip(this, "");
        </OnEnter>
        <OnLeave>
            PartyPal_HideTip();
        </OnLeave>
    </Scripts>
</Button>
```

6 Zdaj ste končali s funkcijami za povezovanje, tako da se lahko posvetite klikanju na portrete. Spremeniti morate kodo XML, tako da bodo teksture vsebovane v elementih **<Button>**. To mora biti tako, ker je klike na gumbe v *World of Warcraft* mogoče hitro in preprosto obvladati.

NA DISKU PREIZKUSITE KONČAN DODATEK IN PREBERITE RAZŠIRJENO RAZLIČICO TE DELAVNICE

Predelajte Warcraft



NA DISKU

User Interface Customisation Toolkit
S pomočjo tega orodja boste razširili datoteke uporabniškega vmesnika *World of Warcraft*, tako da bodo neberljivi zmazki postali standardne datoteke.
blizzard.com/support/wow/?id=aww01671p

Auctioneer
Dodatek napisan za vse, ki se najbolj zanimajo za preprodajanje. Sledite vrednostim vseh predmetov v igri in uporabite te informacije, da bo vaš dobiček pri prodaji največji. Vse pravzaprav že rahlo spominja na eBay.
auctioneeraddon.com

Gatherer
Nekaj za vse nabiralce rastlin in rudarje v *World of Warcraft*. Včasih si je težko zapomniti, kje ste našli določen sladkorček, zato bo *Gatherer* za vas sledil vsem najdiščem in jih prikazoval na zemljevidu.
gathereraddon.com

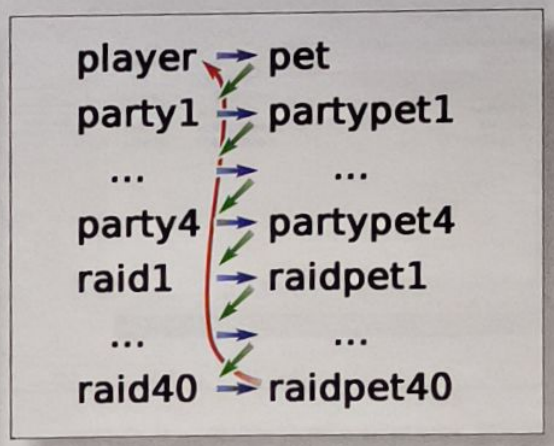
PartyPal
Drugi del programske kode za delavnico, opisano na tej in sosednji strani.

Ostale datoteke
Na disku poiščite še vse ostale podatke o *Warcraft* in celotno različico našega popravka.

NASLEDNJI MESEC
POKAZALI VAM BOMO, KAKO PRIKAZATI ENERGIJO TARČE, PREMIKALI BOMO POSAMEZNE ELEMENTE VMESNIKA IN SPREMINJALI NASTAVITVE

```
function PartyPal_LeaderSet(direction)
    if (direction == 0) then PartyPal_Mode = "player"; end
    local loop = true;
    local loopCount = 0;
    while (loop) do
        loopCount = loopCount + 1;
        if (loopCount > 100) then return; end
        if (direction == 0) then
            PartyPal_LeaderIncrement();
            if (PartyPal_Leader == "player") then
                PartyPal_Mode = "auto";
                return;
            end
            if (UnitIsConnected(PartyPal_Leader)) and
                (UnitIsUnit("target", PartyPal_Leader)) then
                loop = false;
            end
        else
            if (direction > 0) then PartyPal_LeaderIncrement();
            else PartyPal_LeaderDecrement(); end
            if (UnitIsConnected(PartyPal_Leader)) then
                loop = false;
            end
        end
        if (PartyPal_Mode == "raid") and
            (UnitInParty(PartyPal_Leader_Owner)) then
            loop = true;
        elseif (PartyPal_Mode == "player") and
            (UnitIsUnit("player", PartyPal_Leader_Owner)) then
            loop = true;
        end
    end
    PartyPal_SetTarget(PartyPal_Leader);
end
```

3 Izbira vodje je izvedena kot funkcija, ki se imenuje **PartyPal_LeaderSet()** v **PartyPal.lua**. Funkcija sprejme parameter. Da bi izbrali naslednjega vodjo, naj bo ta parameter 1, če želite izbrati prejšnjega vodjo, naj bo parameter -1, 0 pa pomeni, da želite izbrati trenutnega vodjo.



4 Način, na katerega deluje izbiranje vodij, je neke vrste krožni sistem – funkcija gre skozi vse nazive player, party1...4 in raid1...40, pri tem pa označi tudi ljubljenčke, če ti obstajajo. Ko se funkcija izbire vodje pokliče, gre skozi celoten seznam, dokler ne najde naziva, ki ustreza tarči.

```
-- Subtarget may be one of:
--   "" - to target the leader
--   "target" - for the leader's target
--   "targettarget" - for the above target's target
function PartyPal_Target(subtarget)
    -- By appending the subtarget to the leader's
    -- unit designation, the correct target will be
    -- targetted.
    TargetUnit(PartyPal_Leader .. subtarget);
end
```

5 Pomoč pri označevanju je implementirana s pomočjo funkcije **PartyPal_Target()**. Funkcija kot parameter sprejme niz teksta, ki ga doda imenu enote vodje. Če se enota vodje imenuje **player**, potem sta pravi tarči v *World of Warcraft* lahko **playertarget in playertargettarget**.

```
-- Pass this function the button to position the tooltip
-- and the subtarget to display info about
function PartyPal_Tooltip(this, subtarget)
    -- Tell the tooltip to align to the bottom left of
    -- the current portrait
    GameTooltip:SetOwner(this, "ANCHOR_BOTTOMLEFT");
    -- Make the tooltip show the details for the
    -- current portiait's unit
    GameTooltip:SetUnit(PartyPal_Leader..subtarget);
    -- Set the tooltip to be visible to the user
    GameTooltip:Show();
end

function PartyPal_HideTip()
    -- Set the tooltip to be invisible
    GameTooltip:Hide();
end
```

7 V kodi XML ste definirali kodo za dogodke **OnClick**, **OnEnter** in **OnExit**. OnClick ponovno uporabi funkcijo izbiranja PartyPal_Target, dogodek OnEnter kliče funkcijo PartyPal_Tooltip in nastavi in prikaže pomoč na zaslonu, dogodek OnExit pa to pomoč zopet skrije, ko umaknete miško.

8 Ko ste prepričani, da je koda v vaši mapi **World of Warcraft/Interface/AddOns/PartyPal** videti natanko tako kot programska koda tega projekta na našem disku, ponovno zaženite *WoW* in se prijavite v igro z vašim uporabniškim imenom. V glavnem meniju izberite možnost **Key Bindings**.

9 Na koncu samo še pomikajte zaslon proti repu **Key Bindings**, dokler ne naletite na možnosti nastavljanja tipk za **PartyPal**. Kliknite na gumbe poleg funkcij in pritisnite na tipko, na katero želite določeno funkcijo povezati. Poleg tipkovnice lahko izrabite tudi gumbe miške, če še imate kakšnega prostega.

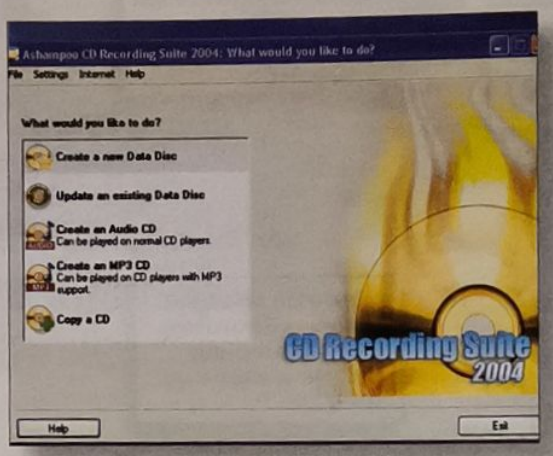
Glasba na varnem

PCF vam pokaže, kako se je potrebno pripraviti na najhujše...

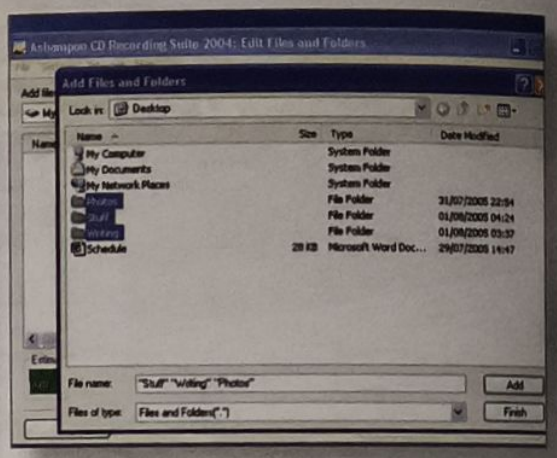
Razen smrti in davkov je edina gotova stvar v življenju ta, da vam bo sčasoma zmanjkalo prostora na trdem disku, ne glede nato, kako velikega ste kupili. Ko pa se vam bo to zgodilo, se boste najbrž spraševali: "Ali naj zbrišem svoje stare delovne datoteke ali *Far Cry*?" nato pa jokali, ko boste ugotovili, da ste z brisanjem vašega dela sprostili samo bornih 100MB. Vse, kar v resnici potrebujete, je *CD Recording Suite 2004 (RS04)* podjetja Ashampoo, ki ponuja hiter in enostaven način za prenos starih podatkov in glasbenih datotek na CD-je, s čimer boste prihranili prostor na trdem disku.

ZAŽENI ME

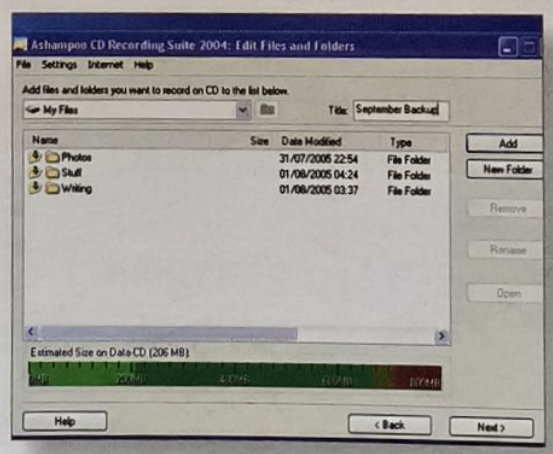
Na tokratnem disku vam ponujamo celotno različico *RS04*, ki pa jo boste morali aktivirati preko interneta. Ko boste program prvič zagnali, boste zagledali opozorilo, da potrebujete kodo za celotno različico. Izberite to možnost, kliknite **OK** in odprlo se bo okno brskalnika, kamor boste vpisali vaš naslov elektronske pošte, na katerega boste nato prejeli podrobnosti o aktivaciji. Ko boste aktivirali vaš račun, boste po pošti prejeli registracijsko kodo; ročno jo vtipkajte v ustrezno polje (metoda "izreži in prilepi" tukaj ne deluje) in kliknite na gumb **Register**. **PCF**



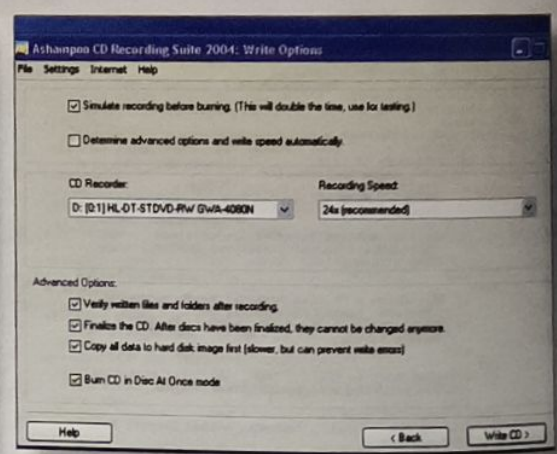
1 Z *RS04* lahko zapisujete in posodobite podatkovne, avdio in MP3 CD-je, omogoča pa vam tudi kopiranje CD-jev – želeno možnost enostavno izberite iz glavnega menija. Avdio CD-ji so namenjeni predvajanju v klasičnih predvajalnikih CD-jev in vsebujejo znatno manj skladb kot CD-ji MP3. Oglejte si možnosti v meniju in se odločite, katera možnost najbolj ustreza vašim potrebam.



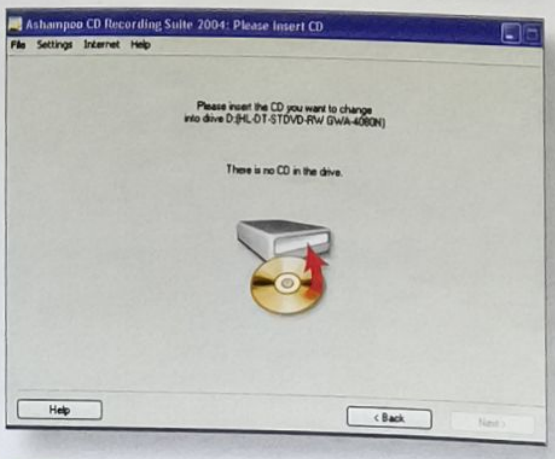
2 Če ste se odločili zapisati podatkovni CD, boste morali najprej izbrati datoteke, ki jih želite zapisati. Kliknite gumb **Add** in izberite želene datoteke, pri tem pa bodite pozorni na njihovo velikost in se prepričajte, da skupaj ne bodo presegle kapacitete CD-ja. Na splošno lahko na avdio CD spravite okrog 15 skladb, kar ustreza približno 74 minutam glasbe. Lahko pa si seveda omislite tudi 80 minutne CD-je.



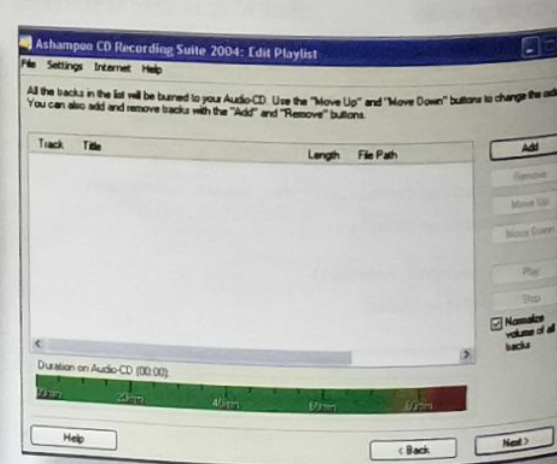
3 Tukaj lahko vidite, da je ocena velikosti zapisa obarvana zeleno, kar pomeni, da lahko ta CD brez skrbi zapišete, saj ne presega kapacitete CD-ja. V polju na vrhu mu dodelite ime, ki ga boste videli v *Explorerju*, ko boste CD vstavili v vaš pogon. V tem primeru bomo ustvarili podatkovni CD, datoteke, ki smo jih izbrali, pa si lahko ogledate v oknu.



4 Po kliku na **Next** boste morali izbrati možnosti zapisovanja. Ta je privzeto nastavljena na način **Automatic**, vaši CD-R-ji pa morda ne podpirajo zapisovanja z visoko hitrostjo. Predlagamo, da namesto načina **Automatic** sami izberete možnosti zapisovanja in se tako izognete stvaritvi zapisanega CD-ja, ki bo uporaben le kot podstavek za kozarce.



5 Zadnja faza procesa je klik na možnost **Write CD**, če v pogon še niste vstavili medija CD-R, boste to morali storiti sedaj. Če ste *RS04* nastavili na testiranje zapisa pred dejanskim zapisovanjem, bo postopek trajal nekoliko dlje. CD lahko ustvarite tudi postopoma, tako da ga zaenkrat ne zaključite. Vendar pa nezaključenega CD-ja večkrat še ne boste mogli uporabljati.



6 Ko boste zapisovali zvočni MP3 CD, bo vmesnik videti kot pri zapisovanju podatkovnega CD-ja in bo tudi podobno deloval. Razlika je le potrditveno polje zraven gumba **Next**: če je potrjeno, bo *RS04* prilagodil glasnost vaših MP3-jev na enako stopnjo. Kar je koristno, če ne želite ravno zbuditi sosedov z nepričakovanim glasnim udarom "death metala".

Nadgradnja

***Burning Studio 5* doda nove zmogljive možnosti, kot so zapisovanje DVD-jev in VCD-jev ter podporo *Windows Media Audio* za avdio CD-je. Če želite po registraciji program nadgraditi po posebni ceni 7.000 SIT, obiščite spodnjo spletno stran.**

www.ashampoo.com/shop/0510/upgrade

NA DISKU

Ashampoo CD Recording Suite 2004 – Full Version
To zmogljivo orodje za shranjevanje varnostnih kopij na CD-je boste našli na tokratnem disku. Sledite našim navodilom, da program aktivirate in nadgradite.
www.ashampoo.com

Ashampoo Burning Studio 5 – Trial
Če vam je všeč *RS04*, želite pa si še bolj zmogljiv program, preizkusite nadgradnjo, ki je obvezna za vse, ki potrebujete možnost zapisovanja DVD-jev in VCD-jev.
www.ashampoo.com

Firefox
Kdo pravi, da odprtokodna programska oprema nima hroščev? Najnovejša različica *Firefoxa* zakrpa pomembne varnostne luknje – zato jo le namestite.
www.mozilla.org

OpenOffice.org
Bi radi pisali dokumente in ustvarjali razpredelnice, nočete pa plačati vseh nepotrebnih funkcij paketa *Office*? Preizkusite to zadevo takoj zdaj.
www.openoffice.org

Ikone z diski označujejo primere elektronskih naprav, v katere so vgrajeni trdi diski.
© Hitachi Global Storage Technologies

rdi diski so povsod. Hitachijevi zmogljivi trdi diski so gonilo elektronskih naprav
edanjosti in vzor za naprave bodočnosti. Omogočajo vam, da naredite tako
eliko – ali tako malo – kot hočete. Hitachi. Inspire the next.

generalni distributer:
ELKOTEX d.o.o.
www.elkotex.si

elko®
Grow to succeed. ELKO Group

ODAJNA MESTA:
RTS d. o. o., tel: 01 242 71 55, Ribnica - ELCOM d. o. o., tel: 07 354 05 00, Črnomelj - GAMBIT TRADE d. o. o., tel: 01 437 63 33, Ljubljana - GORENJE PROGRAM POINT, tel: 03 899 28 78, Velenje - INFO Danilo Špital
03 563 13 00, Trbovlje - INTRAMIT d. o. o., tel: 05 393 67 80, Šempeter pri Gorici - LANCOM d. o. o., tel: 02 330 01 20, Maribor - MADISON SYSTEMS d. o. o., tel: 02 229 77 77, Maribor - MENTEK LOGONE
05 427 17 47, Koper - MLACOM d. o. o., tel: 01 500 87 75, Ljubljana - MR2 d. o. o., tel: 04 530 40 00, Lesce - ORG. TEND d. o. o., 02 250 57 50, Maribor - PERFTECH d. o. o., tel: 04 579 01 08, Bled - PIP d. o. o., tel
Tominšek Mi... - ...TEX d. o. o., tel: 03 562 52 50, Trbovlje - VIZUAL d. o. o., tel: 02 539 16 50, Tišina - POVPRAŠAJTE TUDI PRI VAŠEM LOKALNEM PRODAJALCU

Videorekorder v Linuxu

Odkrili smo, da namestitev *MythTV* v sistem Linux ni nujno boleča izkušnja

Linux zna biti precej svojeglav pri delu z določeno strojno opremo, zato se splača narediti drobno raziskavo, preden investirate vse svoje finančno premoženje v najnovejšo tehnologijo.

Računalnik z MythTV naj bi bil prižgan ves čas, zato morate celoten računalnik prilagoditi Linuxu. Sploh ni potrebno, da je močan, pravzaprav je lahko del za predvajanje na sistemu, ki je povsem fizično ločen od strežnika, ki poskrbi za shranjevanje podatkov. Tako lahko sestavite računalnik, ki ne bo močan in bo temu primerno tih, tako da se bo brez težav skril nekje v dnevni sobi. Močnejši strežnik lahko tako postavite, kamorkoli želite, in lahko ropota, kolikor hoče.

IDEALNE MERE

Za rešitev "vse v enem" potrebujete procesor z najmanj 1,8GHz, 512MB pomnilnika in zares velik trdi disk. Lahko uporabite tudi šibkejši procesor, vendar boste tako potrebovali TV kartico, ki sama po sebi obvlada naloge kodiranja in dekodiranja videa. Približno 150 ur televizijskega programa srednje kvalitete bo sedlo na 100GB velik disk. Najpomembnejša komponenta vašega doma izdelanega videorekorderja je TV kartica. Dobri izbiri sta recimo Hauppauge WinTV PVR-350 in PVR-250, saj dobite poleg tudi daljinski krmilnik in se razumeta z MythTV. Dobro se bo znašla tudi zunanja naprava USB Plextor ConvertX (s TV kartico ali brez). Na koncu boste želeli v vaš sistem MythTV priključiti tudi televizor, za kar pa boste potrebovali grafično kartico s TV izhodom. Delovalo bo veliko vgrajenih čipov, vendar so nVidiini gonilniki za Linux naravnost fantastični. FX5200 je dobra in poceni izbira.

Vaš PC s sistemom Linux lahko v nekaj minutah postane videorekorder.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

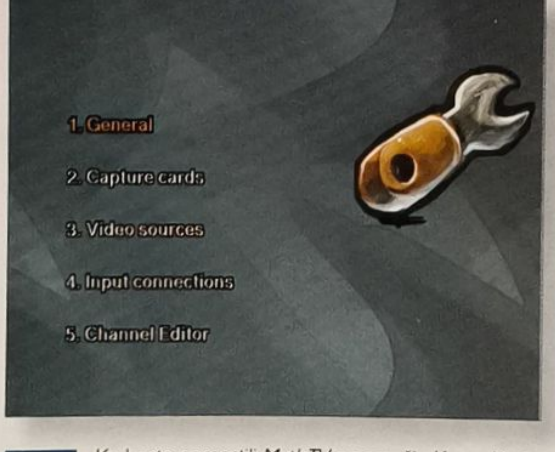
Zaustavite predvajanje sredi dnevnika, ko pokliče poln mehur, preskočite nadležne oglase in si s pomočjo interneta nastavite snemanje najljubše španske nadaljevanke od koderkoli. To je samo del repertoarja programa *MythTV*, najbolj obsežne aplikacije za Linux, ki bo spremenila vaš računalnik v napreden videorekorder. *MythTV* je bil razvit, da bi ponudil brezplačno, odprtokodno alternativo še enemu videorekorderju, ki temelji na Linuxu, TiVu. Vendar pa dodatki za *MythTV* ponujajo poleg vseh tako ali tako samoumevnih dobrot še delo s filmi, glasbo in fotografijami, igre, video konference in spletni radio.

Dokler imate združljivo strojno opremo, vam namestitev distribucije kot je denimo KnoppMyth (najdete jo na disku), ne bo delala težav – kot bi nameščali v Windows. KnoppMyth vam bo rad pomagal tudi pri bazi in strojni opremi, kar boste morali storiti sami pri ostalih distribucijah, kot sta Mandriva ali SUSE. Kakorkoli boste zadevo že namestili, na koncu se boste čudili, kako ste zmogli brez nje. PCF

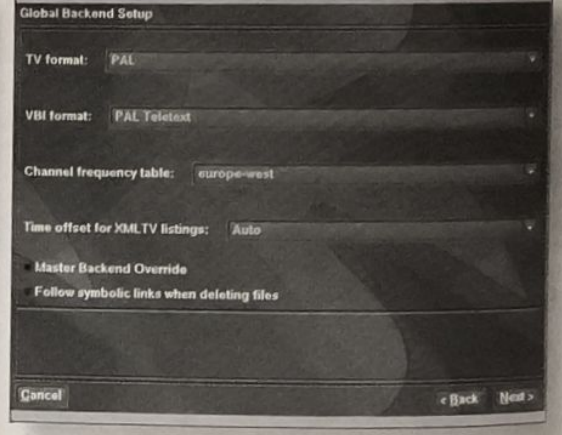
Pripravite MythTV

del 1 2 3

Nastavite TV kartico in osnovne lastnosti programa

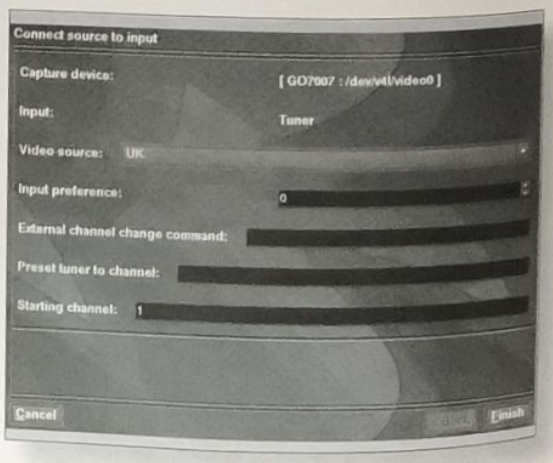


1 Ko boste namestili *MythTV* s pomočjo KnoppMyth ali katere druge distribucije, mu boste morali povedati, kako naj uporablja TV kartico in snema podatke z interneta. To lahko dosežete z zagonom aplikacije **mythtv-setup**.



2 Izberite **General** za globalne nastavitve. Večino možnosti lahko pustite, kot so, izjemi sta **Destination** in izbira TV formata. Vmesnik *MythTV* vključuje dva dela: "backend" je zadolžen za izdelavo posnetkov in sestavljanje urnika snemanja, "XMLTV" pa se uporablja za iskanje televizijskih programov.

> "Potrebovali boste TV kartico, ki sama po sebi obvlada naloge kodiranja in dekodiranja videa"

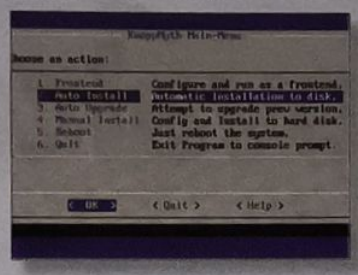


6 Ko boste vnesli vse podatke o kanalih, bo *MythTV* zagnal **mythfilldatabase**. Če se to ne zgodi samodejno, proces zaženite sami iz ukazne vrstice. Vrnite se med nastavitve, kjer morate prilepiti podatke o kanalu določenemu vhodu iz **Input Connections**.

Ogled TV programa v Linuxu

KnoppMyth v nekaj minutah samodejno namesti *MythTV*

1 KnoppMyth je sistem Linux, ki temelji na distribuciji Knoppix, ta pa je predelana tako, da na vaš PC namesti *MythTV*. Datoteko ISO s priloženega DVD-ja morate najprej zapisati na prazen medij s pomočjo programa, kakršen je denimo *DeepBurner*, nato pa nastaviti BIOS, da bo zagnal sistem s CD-ja.



2 Ko se bo zagnal CD z namestitvenim programom, izberite **Auto Install** iz prvega menija. Sledi preprost proces, ki bo od vas zahteval samo uporabniško ime in administratorsko geslo, poskrbel pa bo za vse nastavitve *MythTV*. Pozor, dobro je vedeti, da bo med procesom vaš disk formatiran.

3 Proces namestitve se konča z zahtevo, da morate ponovno zagnati računalnik. Ko ste to ubogljivo storili, morate samo še odgovoriti na nekaj preprostih vprašanj v zvezi z vašim omrežjem in razredom procesorja. Sedaj bo KnoppMyth pognal nastavitveni program za *MythTV* (omenjeni **myth-setup**).

NA DISKU

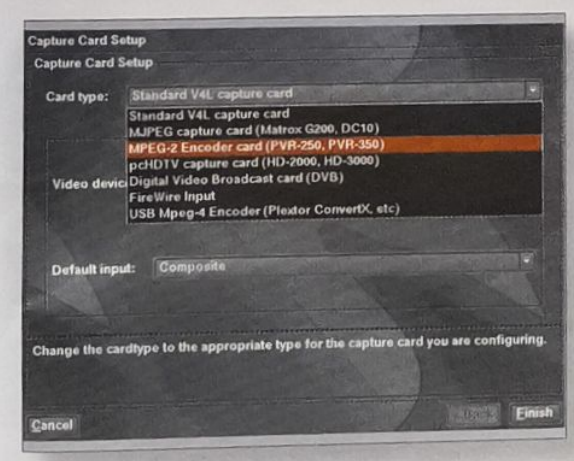
KnoppMyth
Predstavlja najlažji način namestitve *MythTV*. Gre za sliko diska, ki jo je treba zapisati na CD in s tega zagnati PC.
www.mysettopbox.tv/knoppmyth.html

MythTV
To je zelo mogočna aplikacija, ki jo lahko prevedete sami, vendar to ni za tiste s šibkim srcem. Obstajajo trije osnovni paketi: *MythTV*, *MythTV Plugins* in *MythTV Themes*. Več namigov sledi v naslednji številki *PCFormata*.
www.mythtv.org

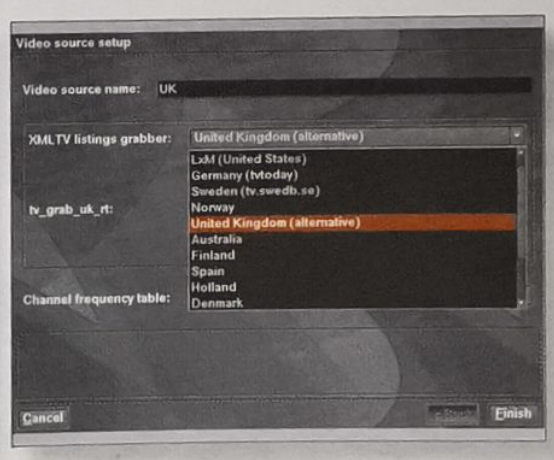
WinMyth
To je predvajalnik za *MythTV*, ki deluje v Windows. Omogoča vam, da snemate programe na strežniku z Linuxom in si potem ves ta material ogledate v Windows.
winmyth.sourceforge.net

MythStream
Dodatek, ki vam omogoča, da z *MythTV* poslušate radio. Obvlada vse najbolj popularne formate predvajanja, tudi *Shoutcast* in *Real Player*.
home.kabelfoon.nl/~moongies/streamtuned.html

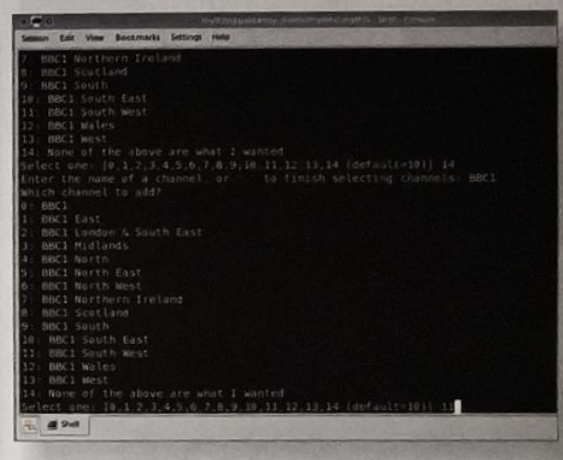
NASLEDNJI MESEC
POTEGNITE VEČ IZ MYTHTV
SESTAVITE URNIK SNEMANJA KAR S POMOČJO SPLETNEGA BRSKALNIKA IN POSNEMITE NAJLJUBŠO TV SERIJO Z ENIM KLIKOM



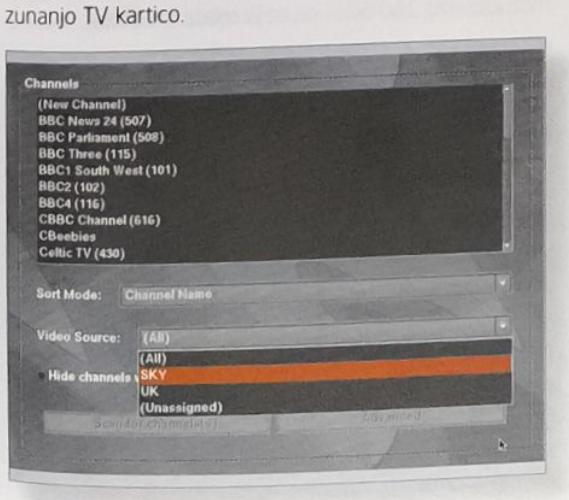
3 S pomočjo druge možnosti v meniju nastavitev določite vašo kartico za zajemanje. Kartico morate izbrati iz spustnega menija, po tem pa bi se vse ostale lastnosti morale nastaviti same. Z zamenjavo vhoda lahko izberete med vgrajenimi vhodi in zunanjo TV kartico.



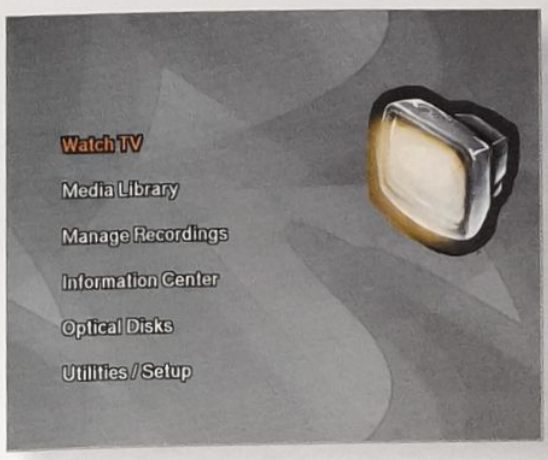
4 Z **Video Sources** definirate, kje bo *MythTV* dobil informacije o TV programih, ki jih uporablja elektronski programski vodič oziroma "Electronic Program Guide" (EPG). Ustvariti morate ime izvora videa, izbrati državo za iskalnik in frekvenčno tabelo.



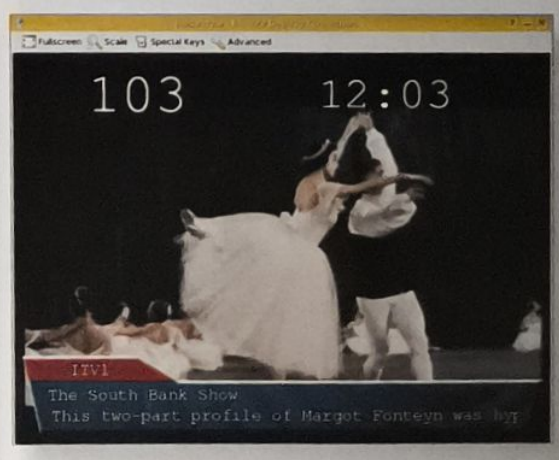
5 To je edina faza procesa nastavljanja, ki morda deluje nekoliko zastrašujoče, saj vam pod nos pomoli ukazno vrstico. To je **XMLTV**, ki mu morate vnesti vse kanale, ki jih želite gledati in snemati. Najprej vnesite ime TV programa, nato pa s seznama izberite še regijo.



7 Zadnja faza pri nastavljanju tega dela *MythTV* je, da se prepričate, da so v urejevalniku kanalov same prave postaje. Ko ste končali s tem, lahko varno zapustite nastavitve *MythTV* in poženete proces **mythbackend**. Če uporabljate KnoppMyth, se bo ta pravzaprav pognal kar sam.



8 Zdaj poženite aplikacijo, ki se imenuje **mythfrontend**. To je tisti del, s katerim boste lahko poslušali glasbo, gledali filme in sestavljali urnike snemanja oddaj. **Information Center** vas bo oskrboval z novicami in vremenskimi podatki, vendar nas trenutno bolj zanima možnost **Watch TV**.



9 Če je vse delovalo pravilno, bi morali zdaj v živo gledati TV program. Gor in dol po kanalih se premikate s smernimi tipkami, s pritiskom na **[P]** boste ustavili dogajanje, puščici levo in desno služita za previjanje naprej in nazaj, tipka **[E]** pa je zadolžena za prikaz elektronakega programskega vodiča.

Šola eBaya za zmagovalce

del 1234

PCF pokaže, kako lahko na eBayu izkoristite zbirateljsko žilico za ustvarjanje lepega dobička

V zadnjem delu našega vodiča po eBayu si bomo ogledali promocijo. Pa ne tisto, ki je postavila razne nogometne klube v prvo ligo. Govorimo o promociji vaših dražb na eBayu.

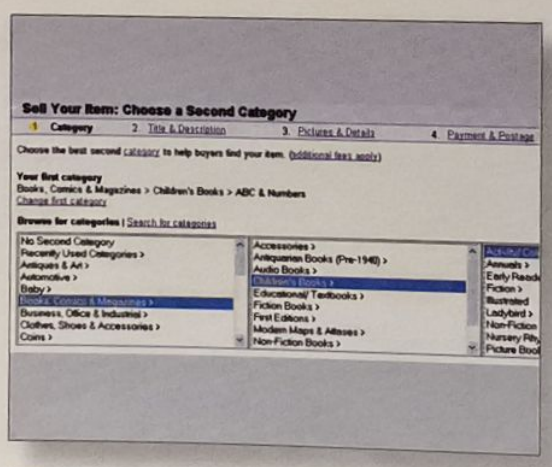
Ko opravite s procesom registracije dražbenega predmeta, vam eBay ponudi različne možnosti promocije – vsako za svojo ceno. V teoriji bodo te možnosti povečale izpostavljenost vaše dražbe – rezultat tega pa bo, da boste vaš predmet prodali po višji ceni. Vprašanje, ki si ga zastavlja vsak prodajalec preko eBaya pa se glasi: "Ali promocija sploh deluje?" Čemur hitro sledi: "In katero možnost promocije naj uporabim?"

Težava je v tem, da promocija dražb preko eBaya ni preprosta znanost. Ne sledi namreč formuli: uporaba promocije "x" zagotavlja rezultat "y".

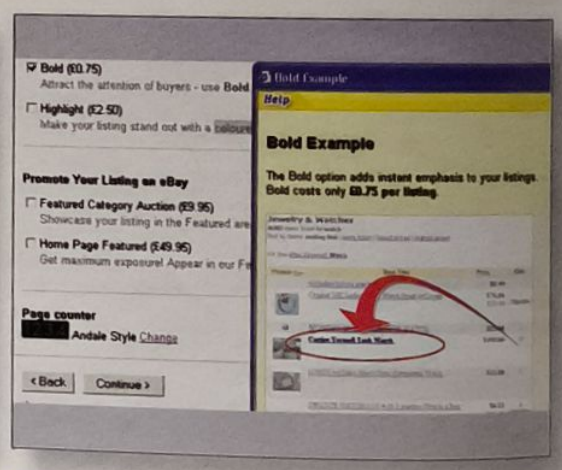
Vendar pa vam lahko kljub temu ponudimo nekaj koristnih napotkov na osnovi naših lastnih izkušenj s tisočerimi dražbami preko eBaya. **PCF**

Promocija vaše dražbe

Katere možnosti so prave za vas?

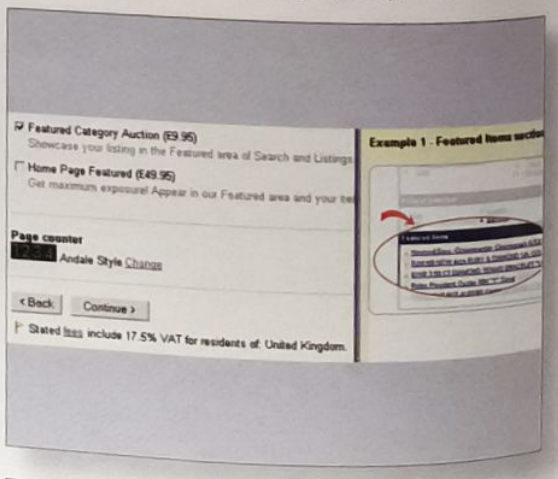


1 Več kot 70% potencialnih kupcev bo vašo dražbo našlo z uporabo eBayevega iskalnega polja in ne z iskanjem dražbe po kategorijah. Uvrstitev v dve kategoriji verjetno ne upravičuje dvojnega plačila za tovrstno storitev. Bolje bo, če poskrbite, da bo ime vaše dražbe vključevalo priljubljene ključne besede.

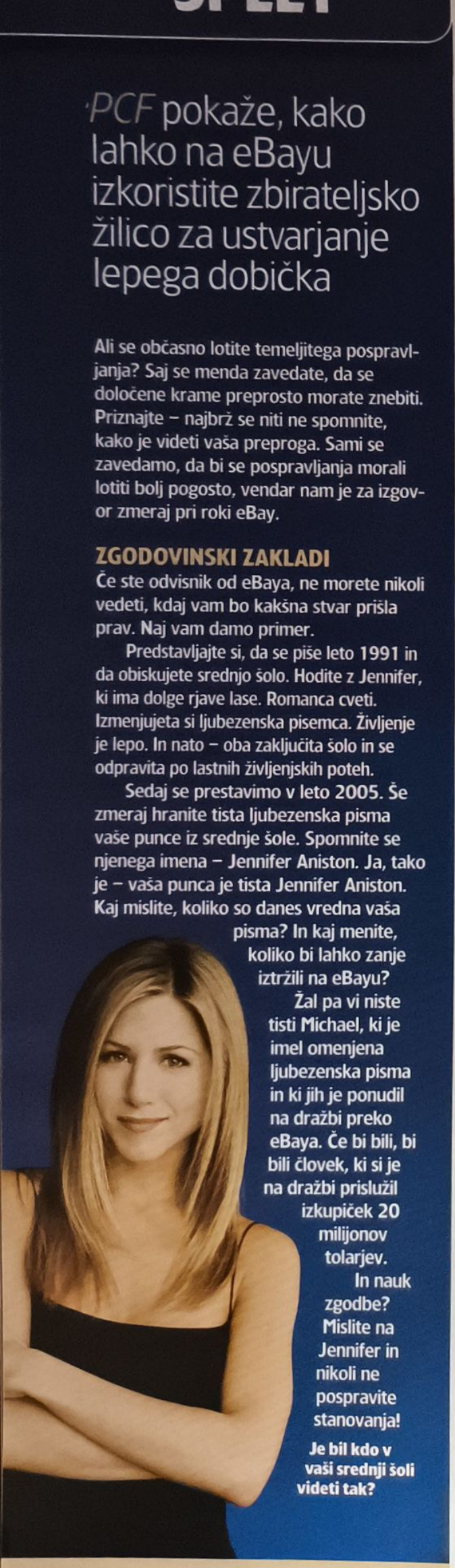


2 Nekateri guruji eBaya trdijo, da obstaja 25% večja možnost, da boste prodali predmet z okrepljenim imenom dražbe, kar ima za posledico tudi za 50% višjo prodajno ceno. Po naših izkušnjah okrepljena pisava običajno ni tako pomembna. Kot poceni promocijsko možnost – za 260 SIT – pa se jo splača preizkusiti.

"Vprašanje, ki si ga zastavlja vsak prodajalec preko eBaya je, ali promocija sploh deluje"



6 Veliko kategorij ima domačo stran. Predmeti **Featured Plus** se pojavijo v delu z dražbo na domači strani kategorije. Ker manj kot 30% kupcev raje najprej izbere kategorijo in se ne ubada z uporabo iskalnega polja, je Feature Plus za ceno 3.460 SIT dvomljiva možnost izbire.



Ali se občasno lotite temeljitega pospravljanja? Saj se menda zavedate, da se določene krame preprosto morate znebiti. Priznajte – najbrž se niti ne spomnite, kako je videti vaša preproga. Sami se zavedamo, da bi se pospravljanja morali lotiti bolj pogosto, vendar nam je za izgovor zmeraj pri roki eBay.

ZGODOVINSKI ZAKLADI

Če ste odvisnik od eBaya, ne morete nikoli vedeti, kdaj vam bo kakšna stvar prišla prav. Naj vam damo primer.

Predstavljajte si, da se piše leto 1991 in da obiskujete srednjo šolo. Hodite z Jennifer, ki ima dolge rjave lase. Romanca cveti. Izmenjujeta si ljubezenska pisemca. Življenje je lepo. In nato – oba zaključita šolo in se odpravita po lastnih življenjskih poteh.

Sedaj se prestavimo v leto 2005. Še zmeraj hranite tista ljubezenska pisma vaše punce iz srednje šole. Spomnite se njenega imena – Jennifer Aniston. Ja, tako je – vaša punca je tista Jennifer Aniston. Kaj mislite, koliko so danes vredna vaša pisma? In kaj menite, koliko bi lahko zanje iztržili na eBayu?

Žal pa vi niste tisti Michael, ki je imel omenjena ljubezenska pisma in ki jih je ponudil na dražbi preko eBaya. Če bi bili, bi bili človek, ki si je na dražbi prislužil izkupiček 20 milijonov tolarjev.

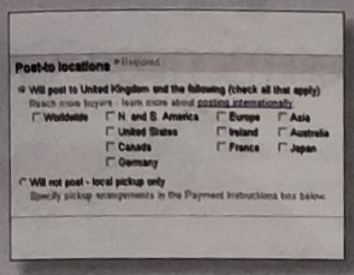
In nauk zgodbe? Mislite na Jennifer in nikoli ne pospravite stanovanja!

Je bil kdo v vaši srednji šoli videti tak?

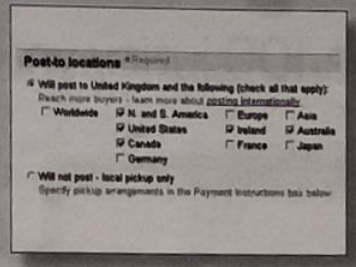
Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Svet je vaše igrišče

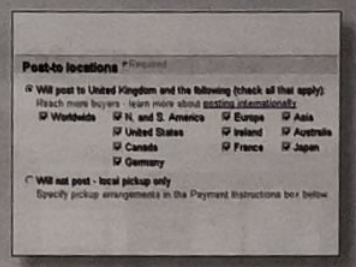
Mednarodno trgovanje preko eBaya ponuja popolnoma novo tržišče



1 Veliko uporabnikov eBaya običajno ponuja svoje predmete izključno kupcem iz iste države. To bi bila sprejemljiva strategija, če bi bil ponujeni predmet velik ali izredno lomljiv ali še posebej relevanten za določeno tržišče. Če pa tem pogojem ne ustreza, zakaj ne bi razširili svojih kril?



2 Vaša dražba je lahko zanimiva tudi za širše tržišče. Angleško govoreče tržišče je na primer enostavna tarča. S preprostim klikom na polja za prijavo dražbe na lokacije, si lahko vašo dražbo ogleda okoli 105 milijonov uporabnikov eBaya namesto tistih nekaj lokalnih uporabnikov.



3 Z enim samim klikom lahko vaša dražba postane dosegljiva celotnemu svetu eBaya – trenutno ima okoli 157 milijonov članov. In taka ogromna dostopnost vam je na voljo brez vsakega zvišanja vašega plačila za sodelovanje. Kot smo vam že namignili – svet je vaše igrišče.

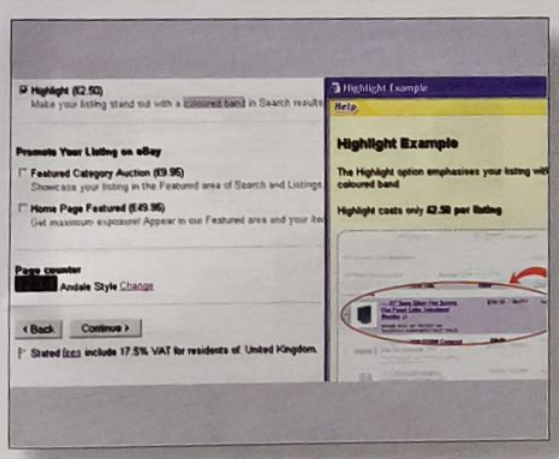
NA DISKU

JBidwatcher
Program za realno-časovni nadzor nad prodajo na dražbah, sniping (visoka ponudba v zadnji sekundi) in urejanje. *JBidwatcher* ponuja edinstveno možnost prej omenjenega snipinga.
sourceforge.net/projects/jbidwatcher/

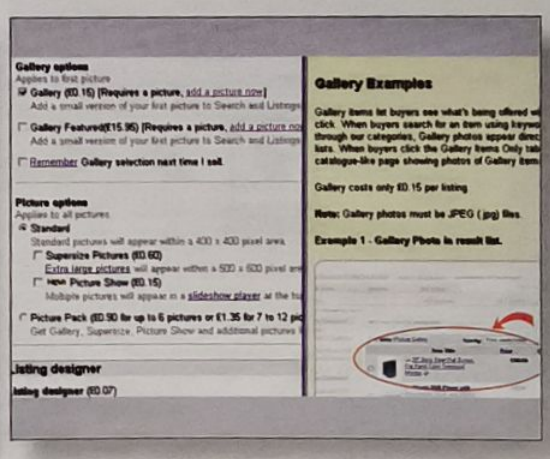
Bidder Block
Ustvarite lastne črne liste članov eBaya, ki uničujejo dražbe s ponudbami, ki jih ne nameravajo plačati. *BidderBlock* vam omogoča, da te ljudi ustavite pred posegi v vaše dražbe.
www.hammertap.com/bidderblock/

BayMate
BayMate izračuna vaše pristojbine za eBay in PayPal za vsak predmet, ki ga ponujate na dražbi. Prav tako pa lahko napove dobiček vaše dražbe na podlagi stroškov in prodajne cene.
www.baymate.net/downloads.asp

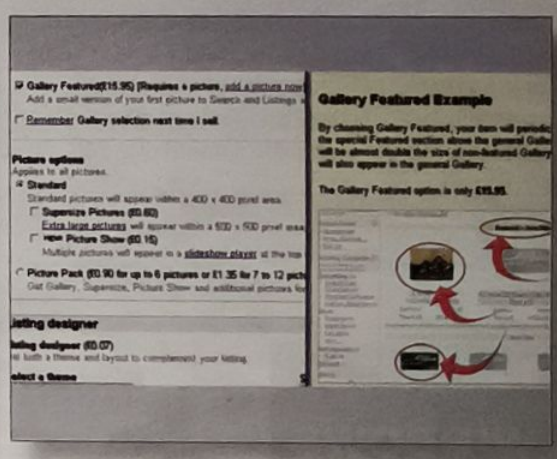
Auction Eagle
Orodje za spremljanje vaših dražb na eBayu. Takojšnje obveščanje o prejetih ponudbah, trenutni ceni, najvišjem ponudniku in količini časa do zaključka dražbe.
swensota.8m.com/ae.html



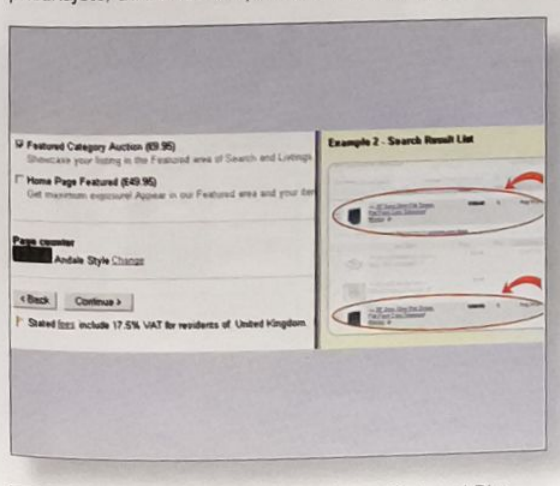
3 Na eBayu zatrjujejo, da označene dražbe dosegajo končno ceno, ki je za 15% višja od cene, ki jo dosegajo neoznačene dražbe. Po naših izkušnjah označevanje običajno ni tako pomembno. Ker ta možnost stane 870 SIT, se jo splača preizkusiti le, če pričakujete, da bo vaš izkupiček to investicijo upravičil.



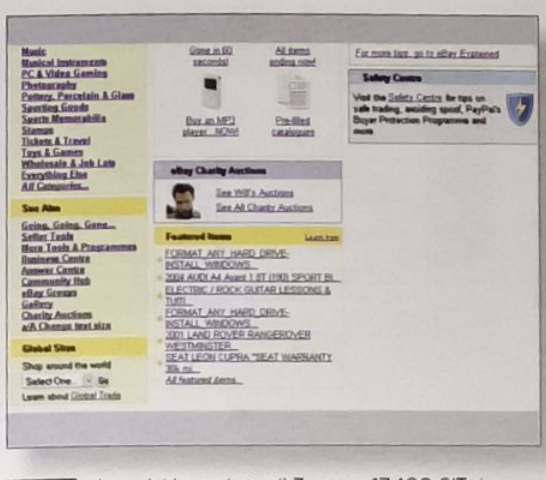
4 Vstavljanje slike ni nič zahtevnega! Ker stane le 52 SIT, zmeraj izberite **Gallery**. Izbrana slika se prikaže zraven imena vaše dražbe v rezultatih iskanja in seznamih znotraj kategorije. Vaš vnos pa tako zavzema tudi več fizičnega prostora na zaslonu. Izjema je le, kadar pomanjšana slika vašega predmeta ne deluje.



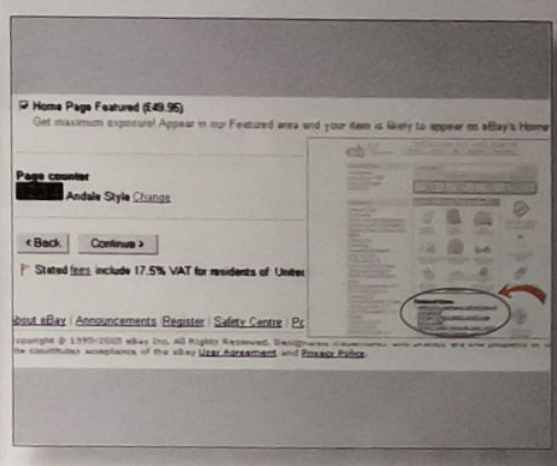
5 O **Gallery Featured** je vredno razmisliti v primeru dragih predmetov ali dražb številnih identičnih predmetov – **Dutch Auctions**. Vendar boste v primeru, da vam predmeta ne uspe prodati, zagrešili drago napako, saj možnost stane skoraj 5.550 SIT. Najbolje bo, če jo prihranite za tiste vrste predmetov, ki ste jih v preteklosti že uspešno prodali.



7 V rezultatih iskanja se predmeti Featured Plus prikažejo v razdelku dražbe na strani, v katero naravno sodijo v seznamu rezultatov iskanja. Če se dražba Featured Plus prikaže na strani 58, potem se bo nahajala v razdelku dražbe na strani 58. Brezupno!



8 In sedaj k pravi stvari! Za ceno 17.400 SIT je **Home Page Featured** vrhunska ponudba promocije dražb preko eBaya. Prava prednost je v tem, da so te dražbe prikazane v predstavljenem razdelku domačih strani kategorij. Tako kot Featured Plus se ta možnost ne obnese vedno.



9 S samo 150 dražbami **Home Page Featured** trenutno na eBay se o tem vsekakor splača razmisliti, kadar prodajate drage predmete. Cilj niso obiskovalci domačih strani, vendar so številke kljub temu lahko zelo visoke! Če se odločite za to možnost, naj vaša dražba zmeraj traja 10 dni.

Razširite obzorje

Pol milijona vreden notesnik zreducirajte na 100 jurjev vreden monitor

Naši smejoči obrazi na uvodnih straneh revije tega verjetno ne izdajajo, ampak v pisarnah uredništva se bije zelo moderna in zelo nesmiselna različica vojne za ozemlje. Vendar tu ne gre dobesedno za zemljo – kralj je v tem primeru tisti, ki si lasti več centimetrov zaslonov. Fetišist Goran je s svojima dvema katodnima orjakoma trenutno prvak, ampak lepi časi prihajajo tudi za njegovo konkurenco. Prinašalec dobrih novic je program *MaxiVista 2.0 SE*, ki potrpežljivo čepi na tokratnem disku in čaka na vašo pozornost.

BODITE VSESTRANSKI

Namesto da bi kupovali dodaten monitor (ali grafično kartico z dvema priklopoma za monitor, če že imate dva monitorja in za enega nimate koristnega dela), lahko kot sekundarni prikazovalnik uporabite drug PC, še posebej dobro se bo pri tem obnesel notesnik. In vse kar potrebujete, je omrežna povezava, preko žice ali brezžična. Nobene potrebe ni za posebno strojno opremo. Seveda se v tem skriva določena ironija, saj boste ob vseh mišicah računalnika uporabili samo njegov zaslon. Je pa za tem skrita tudi opolzka radost, da si kaj takega lahko privoščite. Kakorkoli že, prikazovanje nabiralnika za e-pošto na zaslonu notesnika, medtem ko pišete ljubezensko pismo na glavnem zaslonu, se sliši smiselno, pa še strašno kul je. **PCF**

Vprežite dva zaslona namesto enega in tako povečajte svojo vidno polje.

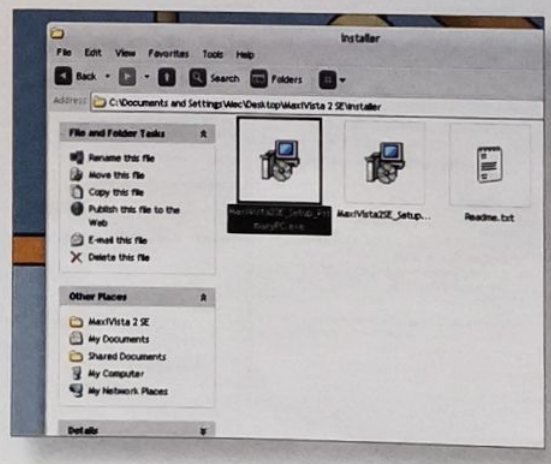
Nadgradnja

Odštejte svoj denar za različico *MaxiVista 2 Pro* in na voljo vam bo več navideznih zaslonov in ločljivosti do 2.560x1.600. Poleg tega boste pri nakupu prihranili 30% - obiščite spodnjo spletno stran in vtipkajte geslo "pcformat" pri vnosu kupona za popust. Program bo vaš za okoli 5.600 SIT.

shop.maxivista.com

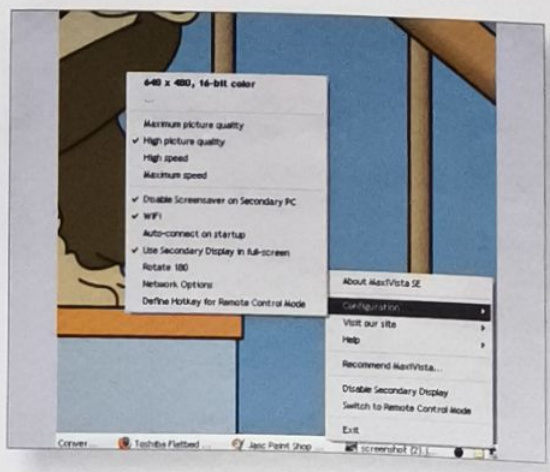
Pridobite centimetre zdaj!

Povečajte svojo velikost v nekaj sekundah

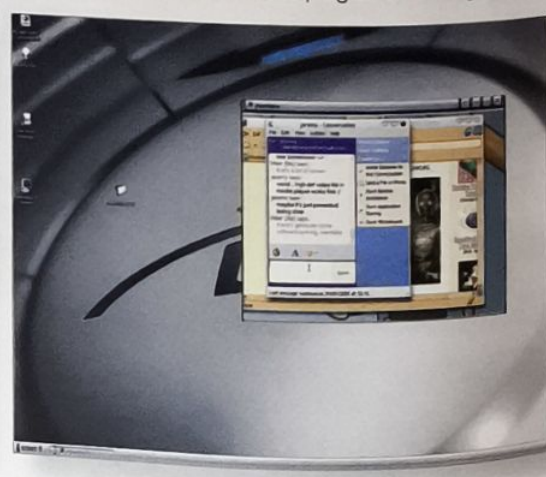


1 Na disku boste našli dve različici programa *MaxiVista*. Ena ima okus po jagodah, druga pa po kavi, ampak to zdaj ni pomembno – vse kar morate trenutno vedeti, je to, da morate prvo namestiti na PC, ki potrebuje sekundarni zaslon, drugo pa na računalnik, ki bo ta zaslon posodil. Nobenih komplikacij torej.

2 Namestite oba programa in poskrbite, da bosta oba računalnika v istem omrežju. Če je vse potekalo tako, kot bi moralo, se bosta računalnika sama poiskala in drugi bo skoraj v trenutku začel prikazovati podaljšek namizja prvega. Imejte v mislih, da je najvišja ločljivost 640x480, če programa ne nadgradite.



3 Če se računalnika nočeta pogovarjati, poiščite naslov IP drugega (natipkajte "ipconfig" v ukazno vrstico), nato z desnim gumbom kliknite na ikono programa v sistemskem pladnju in med možnostmi poiščite **Configuration → Network** ter tam izberite možnost "manual".



4 V meniju z nastavitvami lahko označite tudi možnost "Use secondary display in fullscreeen". Tako se bo podaljšek zaslona obnašal kot okno na zaslonu drugega računalnika. Sliši se zapleteno, pomeni pa zgolj to, da boste zaslon drugega računalnika lahko uporabljali tudi za običajno delo.

Birokrat
ZA WINDOWS
Birokrat
ZA USPEH

Najpopolnejši programski paket za uspešno vodenje poslovanja podjetij, samostojnih podjetnikov, zavodov in društev.

Brezplačni demo CD in predstavitev

Enostavno in dvostavno knjigovodstvo za s. p.

Možnost nakupa na 12 mesečnih obrokov

Zagotovljen servis po vsej Sloveniji

Birokrat
Za Microsoft® Windows®

Ugodnosti ob nakupu:
- 12-mesečne brezplačne nadgradnje programa
- Brezplačni prenos podatkov iz starega programa
- Brezplačni uvajalni tečaj

ANDERSEN
ANDERSEN d. o. o.
Dunajska 263, 1000 Ljubljana
Telefon: 01/5-300-200
Faks: 01/5-300-219
e-pošta: birokrat@andersen.si

PE KOPER
Kidričeva 29, 6000 Koper
Telefon: 05/66-93-990

www.birokrat.si

Pospešite Windows

PCF povrne moč vašemu računalniku z *WinOptimizer*...

Stvar, ki je ni nikoli preveč, je hitrost: zdi se, da Windows postaja z vsako novo različico čedalje bolj počasen, kot kaže, pa tega trenda ne bo prekinila niti Vista. Na srečo pa lahko preveč porejeni Windows oklestite in ga znova spravite v dobro formo s pomočjo orodja *WinOptimizer* podjetja Ashampoo. Ta majhen čudež lahko počisti register, optimizira internetno povezavo in trdi disk ter še veliko več – v osnovi vam omogoča, da na splošno pospešite računalnik, ne da bi se zato morali ukvarjati s težavnimi skrivnostmi urejevalnika registra ali drugih storitev Windows.

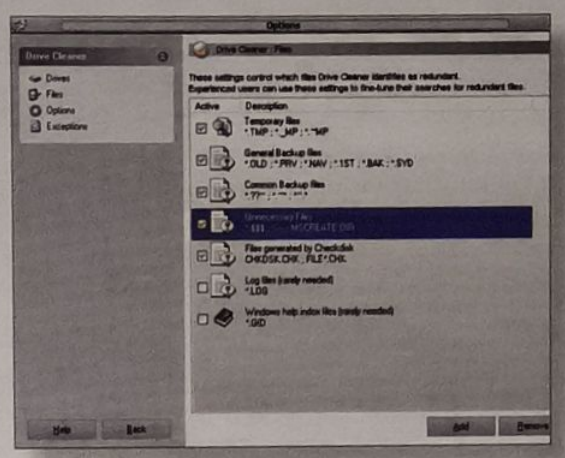
REŠI ME, PROSIM...

Na tokratnem disku vam ponujamo celotno različico *WinOptimizer1.0*, ki pa ga boste morali registrirati na spletu, da ga odklenete za uporabo. Za vse to poskrbi namesto vas sam *WinOptimizer*: ko ga boste prvič zagnali, vas bo opomnil, da potrebujete brezplačno kodo. Brez nje bo program uporaben le 10 dni, zato kliknite na ustrezen gumb, vnesite naslov vaše elektronske pošte in kmalu zatem se bodo v vašem poštnem predalu znašla navodila za aktivacijo. Ko boste prejeli registracijsko kodo, kliknite gumb **Enter Key** in jo prilepite (brez presledkov na obeh straneh, seveda!). In to je vse.. **PCF**

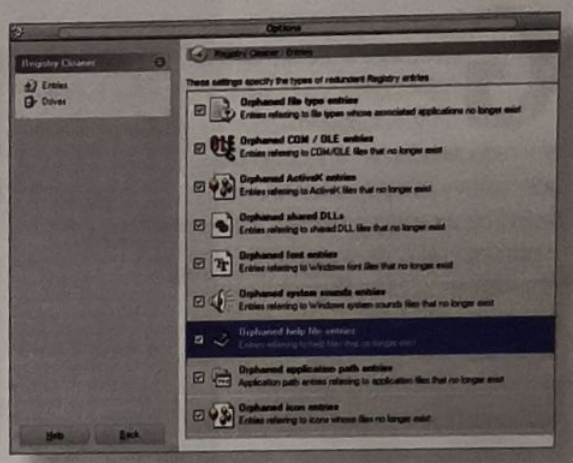
Nadgradnja

Kot registrirani uporabnik lahko program *WinOptimizer* nadgradite na *WinOptimizer* 2.0 za samo 14.000 SIT, tako da obiščete spodnjo spletno stran. Na disku boste našli tudi preizkusno različico *WinOptimizer 2.0*, ki jo lahko pred nakupom tudi preizkusite.

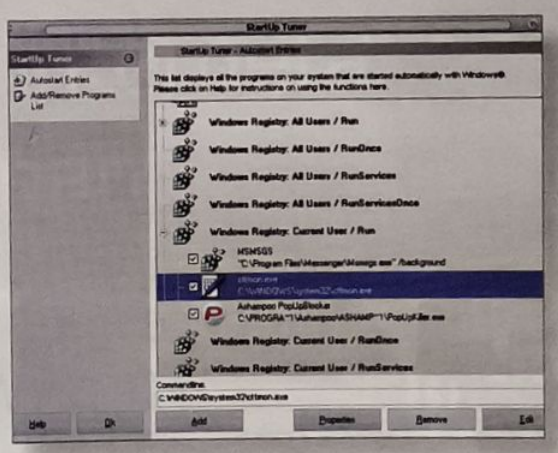
www.ashampoo.com/shop/1106/upgrade



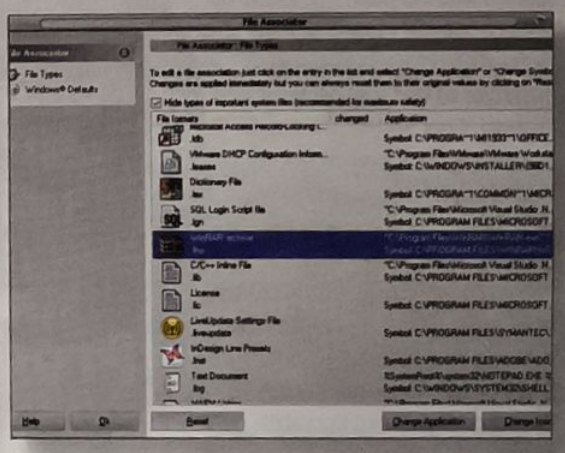
1 Pričnite z orodjem **Drive Cleaner**, ki na trdem disku poišče začasne datoteke, stare varnostne kopije, dnevnike in druge odžiralce prostora, ki se naberejo po določenem času. S klikom na gumb **Options** lahko določite, katere datoteke želite zbrisati. Med njimi je na razpolago tudi možnost, da se znebite tistih neuporabnih datotek s pomočjo v Windows.



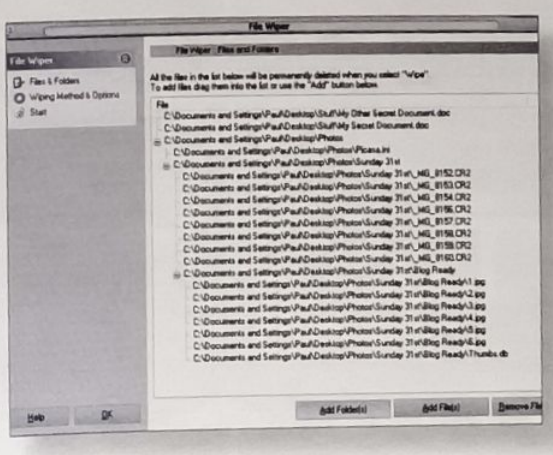
2 Druga lokacija nepotrebne navlake je register v Windows: programi, ki se niso pravilno odstranili, lahko tukaj pustijo cel kup smeti, zato odprite **Registry Cleaner**, da jih zbrišete. To bo trajalo nekaj časa, če je vaša različica Windows precej zastarela, vendar se splača znebiti starih namestitvenih ostankov in pospešiti hitrost delovanja registra.



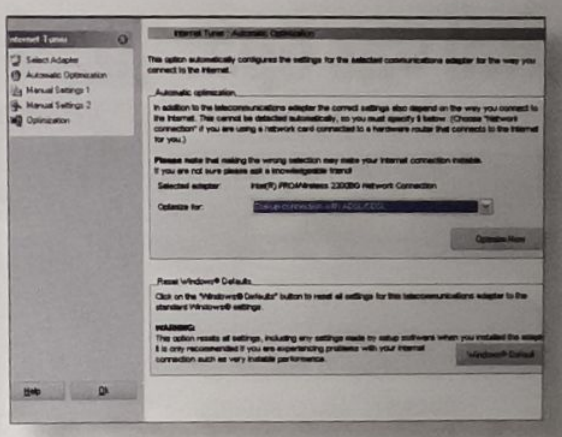
3 Program *msconfig* v Windows XP je odličen način za uveljavljanje preprostih sprememb v načinu zagona Windows, za tiste, ki jih preveč strokovnosti odbija, pa je prava izbira *StartUp Tuner*. Tukaj lahko omogočite ali onemogočite skoraj vse, priporočamo pa vam, da naenkrat spremenite le posamezne nastavitve, da ne bi naredili kakšnega koraka preveč.



4 Še ena izboljšava, ki jo *WinOptimizer* ponuja standardnemu orodju Windows, je funkcija **File Association**. Omogoča vam, da spremenite, kaj se bo zgodilo z dvakratnim klikom na datoteko, kar je v Windows XP presenetljivo težko spremeniti. Če se zmotite, kliknite gumb **Windows Defaults**, da dejanje ponastavite.



5 Če želite neko datoteko zbrisati tako, da je ne bo mogel nihče obnoviti, vam je na razpolago orodje **File Wiper**. Kliknite gumb **Add File** ali **Add Directory** in pobrskajte po disku, da izberete vaše tarče. Priporočamo vam tudi, da na zaslonu **Options** omogočite **Military Mode** in **Rename Files** za najbolj varno in dokončno brisanje.



6 Čeprav lahko *Internet Tuner* znatno izboljša hitrost internetne povezave, smo ga pustili za konec, saj je z njim prav tako povsem enostavno narediti napako. Tukaj lahko ročno nastavite možnosti, ki jih bo Windows uporabljal za internet, vendar močno (močno!) priporočamo, da uporabite kar možnosti **Automatic**, da preprečite morebitne težave.

NA DISKU

Ashampoo WinOptimizer Platinum Suite – celotna različica
Gre sicer za shareware različico; z upoštevanjem naših navodil pa lahko program trajno odklenete in dobite celotno različico.
www.ashampoo.com

3DMark05
Ste kdaj razmišljali o tem, kako bi se izkazal vaš računalnik v primerjavi s tistimi, ki jih testiramo? Tukaj lahko preverite vaš rezultat v *3Dmark05* in preizkusite vaš PC.
www.futuremark.com

Ashampoo WinOptimiser Platinum Suite 2 – preizkusna različica
Če želite pred nadgradnjo novo različico preizkusiti, jo najdete tukaj. Bodite pozorni na novo orodje za kriptiranje datotek in izboljšano orodje za blokiranje reklamnih oken!
www.ashampoo.com

Digital Dolly
Ne, to ni igrača za računalniško pismena dekleta, temveč orodje za kloniranje trdega diska, ki ga poženete s CD-ja.
www.innotrix.com

Promocija na spletu

PCF uredi, da bo vsak spletni iskalnik poznal vaše ime

Glede na trud, ki ste ga vložili v ustvarjanje spletnega dnevnika ali spletne strani, si najbrž želite, da bi vaš izdelek videl še kdo drug. Katalogi in vzajemne povezave so sicer v redu, vendar se ne morejo primerjati z dobrim položajem v spletnih iskalnikih. Problem ni v tem, da svoje ime spravite na seznam – to je dovolj enostavno – temveč v tem, da si zagotovite čim širšo bazo. *Hello Engines* pregleda vse od Ask Jeeves do Yellowlink 24 in samodejno predloži vaše informacije svoji bazi podatkov.

> "Nekateri iskalniki izkoristijo novi vnos kot tarčo za spam"

TONA ZABAVE

Posebna izdaja na disku ima za začetek okoli 100 iskalnikov, ki so razvrščeni glede na to, ali samodejno dodajajo vse podrobnosti (kot to počne Google, ki zajame skoraj vse, kar lahko sploh postavite na vašo spletno stran, preden imate čas, da bi to obžalovali) in tiste, ki zahtevajo, da izpolnite obrazce in poskrbite za dodatne informacije (Yahoo!, Cool Site Of The Day in Booga, najbolj znana po slavnem internetnem reklu "Kaj za vraga je Booga?"). Vse, kar potrebujete za namestitev, je koda za registracijo, 8FEACB382DC0DABC, in e-poštni naslov, na katerem bo pristala vaša aktivacijska koda.

Pri velikem številu manjših iskalnikov, ki jih lahko uporabite, boste opazili, da se osredotočajo v glavnem na nemško govoreče področje, toplo pa vam priporočamo, da vsakega vsaj obiščete in izveste, kaj pravzaprav počne. S tem vam želimo na diplomatski način povedati, da "ne zapravljajte časa z neumnostmi, ko pa je Google lastnik sveta". Še bolj pomembno pa je to, da nekateri iskalniki vidijo v novem vnosu na svojem sezamu priložnost za pošiljanje spama potrjeni tarči. Če nimate ravno velikanske baze obiskovalcev, ki uporablja stran, namenjeno iskanju, kot je nagrajena *Blitzsuche*, pa zapravljate dragocene nanosekunde, ki bi jih lahko bolj izkoristili za kaj bolj koristnega, kot je učenje makrameja ali posodabljanje vaše spletne strani.

Vsak iskalnik je razdeljen v več kategorij, kot so lokacija in priljubljenost, čeprav lahko med njimi brskate le v glavnem oknu. Označite polja, ki vas zanimajo in poženite program, da se prvič dodobra pokažete spletu. **PCF**

Nadgradnja

Omislite si *Hello Engines!* standardno različico 4 dobite že za 11.700 SIT. Obiščite spodnjo stran in vnesete številko AS7-Q33-399. S tem boste upravičeni tudi do 10% popusta na druge izdelke v isti kategoriji po lastni izbiri.

www.hello-engines.com/order

Kako ljudje iščejo

Dandanes se ne vrti vse okoli spletnih iskalnikov

Posamezne spletne strani še vedno najbolje postrežejo iskalniki, kot je Google, tako kot vse druge reči, pa ima Google svoje pomanjkljivosti. Preden Google preišče splet, se lahko zgodi, da bodo spremembe na vaši spletni strani ostale neopažene še dolgo potem, ko ste jih uvedli. Kar seveda ne povzroča težav pri statičnih vsebinah, a je pravi morilec za spletne dnevnike in druge strani, ki se redno posodabljajo.

KAJ PA ZDAJ?

Tukaj nastopijo priročna orodja, kot sta *PubSub* (www.pubsub.com) in *Technorati* (www.technorati.com), ki zabeležita spremembe takrat, ko se zgodijo, in vas o njih v celoti informirata. Obe aplikaciji temeljita na tem, da pošljete obvestilo RSS, kar lahko storite s katerimkoli programom za spletne dnevnike, s tem pa o posodobitvah obvestite tudi vse redne obiskovalce vaše spletne strani. *Technorati* nato išče s pomočjo oznak, ki jih določite sami, medtem ko *PubSub* išče specifične besede - na primer vaše ime ali določeno temo - ki se pojavljajo v spletnem dnevniku, in vam poroča z uporabo lastnega obvestila RSS. Nato lahko preverite zadnje novice in posodobite vašo spletno stran.

Naj vas opazijo Enostavno je doseči, da boste razpoložljivi na internetu, vendar se najprej pripravite

1 ZDRAVO, HELLO ENGINES

Najprej vnesite osebne informacije – ime vaše spletne strani, spletni naslov, vaše opise, kategorije, informacije o podjetju in vse drugo, kar bo iskalnik morda potreboval. Na ta način vam tega ne bo treba tipkati vsakih pet sekund za vsak iskalnik, v katerega se prijavite.

2 META-OZNAKE

Nikar ne dvomite – meta-oznake so dandanes pravzaprav nepomembne. Ker lahko vsakdo napolni svoje naslove s "seksom" v upanju, da bo s tem njegovo stran obiskalo več ljudi, je takega početja zmeraj več – toda dandanes je pomembno, kaj dejansko je na vaši strani, in ne tisto, kar trdite, da je tam.

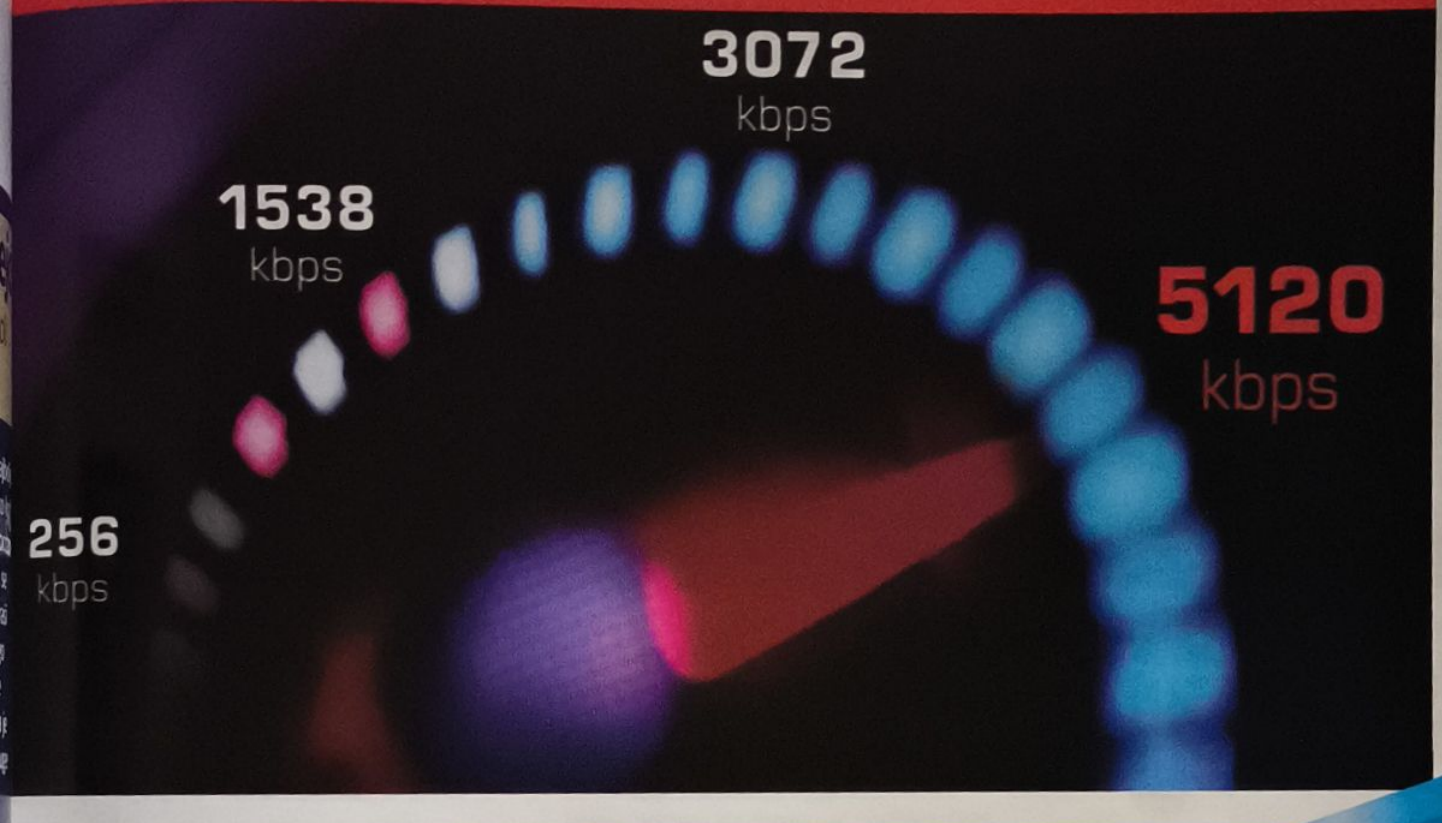
3 BOOGA

Ne, res, kaj za vraga je Booga? Kliknite na **Go to Start Page** in **Go** – izvedeli boste, da gre za neko naključno storitev uvrščanja na iskalne sezname z Nizozemske, s katero se vam resnično ni treba ubadati. Odstranite kljukico iz potrditvenega polja in pri oddajanju vašega obrazca boste prihranili nekaj časa.

4 IN ZAGON...

V zadnjem koraku kliknite na gumb **Submit** v okviru **Automatic** ali izberite storitve v okvirju **Manual**. S tem boste poslali svoje informacije na vse konce ali pa se prestavili na stran, kjer jih lahko dodate ročno s klikom na gumbe. Izberite po lastni želji.

Čista petka!



Najvišje hitrosti interneta po najboljših cenah

PETKA
5 Mbps
Prve 3 mesece
6.660 SIT

Priklop
1 SIT

✆ 080 22 88, www.upctelemach.si

Telemachov kabelski internet

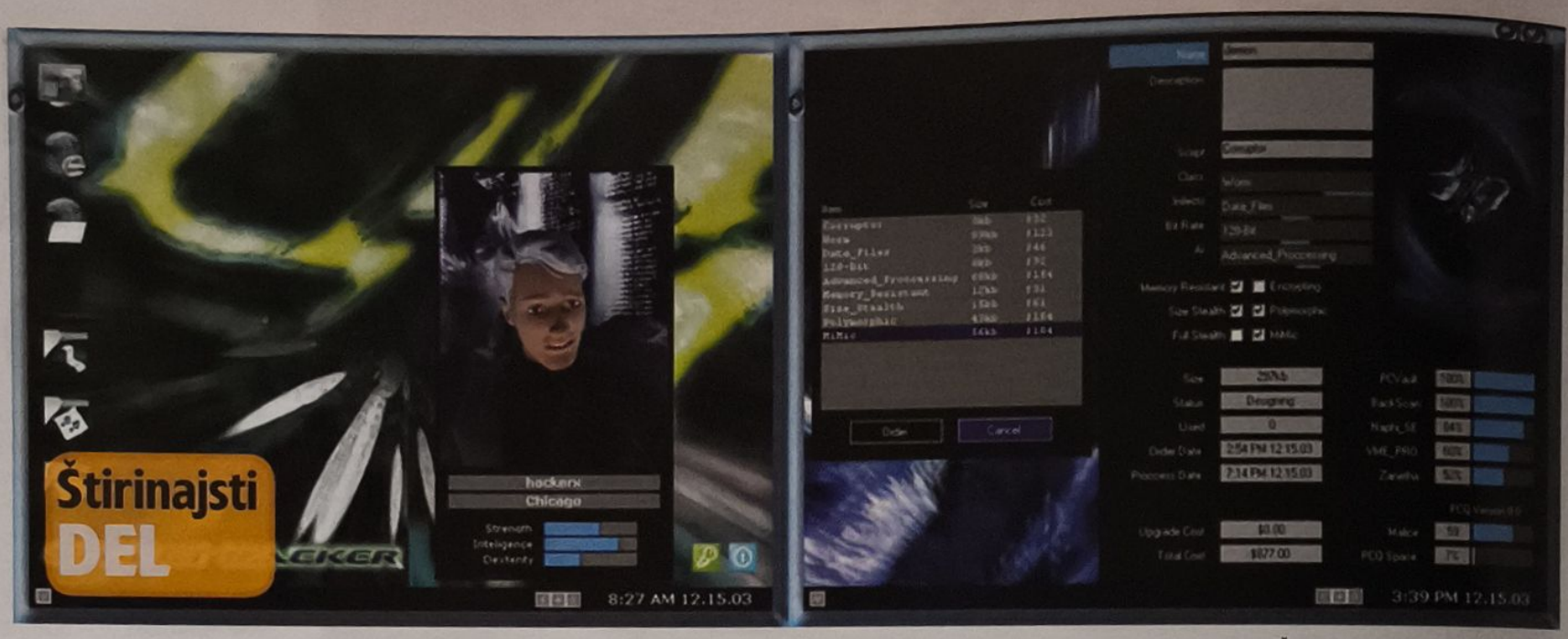
Paket	Hitrost (kbps)	Cena (ddv vklj.)	
MINI	256/128	4.990 SIT	1 e-poštni naslov, 5 psevdonimov
STANDARD	1538/384	6.990 SIT	1 e-poštni naslov, 5 psevdonimov
TROJKA	3072/512	8.700 SIT	3 e-poštni naslovi, 10 psevdonimov, 10 MB prostora na disku za spletno predstavitev
PETKA	5120/768	9.990 SIT	5 e-poštnih naslovov, 15 psevdonimov, 20 MB prostora na disku za spletno predstavitev

Priklop 1 SIT*
Brezplačen najem modema*
3 ure brezplačnih računalniških inštrukcij na domu*
1 leto brezplačna licenca za Panda Software Antivirus*

Panda

* V primeru podpisa pogodbe za 24 mesecev. Priklop možen, kjer za to obstajajo tehnične možnosti. Ponudba velja od 1.9.2005 do preklica.

UPC
TELEMACH



Če vas zanima svet hekerjev in niste hudobe, preizkusite nenavadno igro *Street Hacker*.

Operacija: prenos območja DNS

Še ena lekcija Tomaža Bratuše, neutrudnega, na vse pripravljenega borca proti hekerjem

Ena najresnejših napak, ki jo lahko sistemski administrator stori je ta, da neavtoriziranim uporabnikom interneta dovoli prenos območja DNS (angl. DNS zone transfer). Prenos območja DNS je situacija, ko primarni strežnik DNS dovoljuje ažuriranje svoje baze podatkov s strani sekundarnega strežnika DNS oziroma, po domače rečeno, gre za korak v katastrofo.

Z uporabo sekundarnih strežnikov poizkušajo administratorji doseči stanje, ki jim omogoča delovanje omrežja tudi v primeru okvare primarnega strežnika DNS. V primeru zgoraj opisanega napada tudi sekundarni strežniki ne pomagajo. Zaradi varnosti mora biti prenos območja DNS dovoljen izključno sekundarnemu strežniku DNS in pika. Vsi ostali morajo biti iz prenašalne verige odstranjeni!

Na internetu lahko tako med drugim najdemo tudi številne strežnike DNS, ki so nastavljeni tako, da omogočajo prenos območja vsakomur, ki to od njih zahteva. Seveda to ni slabo, ko so napadalcu dostopne samo informacije o sistemih, povezanih na internet. V vsakem primeru pa tovrstne informacije napadalcu olajšajo iskanje potencialnih tarč. Resnični problem nastane, ko neko podjetje ne loči zunanjih in notranjih strežnikov DNS. V takšnih primerih so interna imena računalnikov in njihovi naslovi IP predani v roke napadalca, kar je isto kot, da ste mu ponudili načrt internega omrežja vašega podjetja.

Primerek večjega slovenskega podjetja, ki se tovrstnih nevarnosti ne zaveda, je recimo Eles. Pred časom smo lahko namreč v eni od računalniških revij prebrali članek z naslovom "Elesov preskok v spletno okolje", v katerem nam je avtorica ponudila celoten seznam internih sistemov, vključno z uporabniškim imenom, vrsto operacijskega sistema in aplikacij ter opisi posameznih baz podatkov ter povezav z ostalimi sistemi.

ČAS ZA AKCIJO

Preizkusimo nekaj metod za prenos območja DNS in analizirajmo podatke, ki jih lahko na ta način pridobimo. Najenostavnejši način prenosa območja DNS je z uporabo programa *nslookup*, ki ga dobimo skupaj z večino sistemov UNIX in Windows.

```
[bash]$ nslookup
Default Server: dns2.heker.net
Address: 10.10.20.2
>> server 10.10.10.2
Default Server: [10.10.10.2]
Address: 10.10.10.2
>> set type=any
>> ls -d heker.net. >> /tmp/prenos_DNS
```

Najprej zaženemo *nslookup* v interaktivnem načinu, ki nam bo izpisal imenski strežnik, ki ga trenutno uporablja. Izpisani strežnik bo praviloma DNS podjetja ali DNS ponudnika internetnih storitev. V našem primeru naš domenski strežnik (10.10.20.2) ni pooblaščen za dostopanje do ciljne domene, zato nima vseh zapisov DNS, ki jih potrebujemo. Zaradi tega moramo programu *nslookup* ročno posredovati podatke o strežniku DNS, ki ga želimo preiskati in smo ga izbrskali med vpisi *whois*. Nato smo v ukaz vključili vrednost "any"", kar nam bo omogočilo prevzem vseh razpoložljivih zapisov DNS. Na koncu smo v ukazu uporabili še parameter "ls", ki nam bo omogočil izpis vseh povezanih zapisov v domeni, in parameter "-d", ki nam bo omogočil izpis vseh zapisov domene. Kot vidite, smo rezultat poizvedbe preusmerili v datoteko /tmp/prenos_DNS, da jih bomo lahko kasneje v miru pregledali in se v nadaljevanju napada usmerili na zanimivejše sisteme.

```
[bash]$ more zone_out
acct18
1D IN A
192.168.2.3
1D IN HINFO
"Gateway2000" "WinWKGRPS"
1D IN MX
0 acmeadmin-smtp
1D IN RP
bsmith.rci bsmith.who
1D IN TXT
"Location:Varnostnik"
ce
1D IN CNAME
Aesop
au
1D IN A
192.168.2.4
```

```
1D IN HINFO
"Aspect" "MS-DOS"
1D IN MX
0 andromeda
1D IN RP
jcoy.erebus jcoy.who
1D IN TXT
"Location: Knjiznica"
acct21
1D IN A
192.168.2.5
1D IN HINFO
"Gateway2000" "WinWKGRPS"
1D IN MX
0 acmeadmin-smtp
1D IN RP
bsmith.rci bsmith.who
1D IN TXT
"Location:Racunovodstvo"
```

Recimo, da je napadalec strokovnjak za operacijske sisteme Solaris. V tem primeru bi napadalec uporabil program *grep*, da bi iz rezultatov izločil zapise HINFO, ki vsebujejo besedo SPARC, Sun ali Solaris.

```
[bash]$ grep -i solaris prenos_DNS |wc -l
268
```

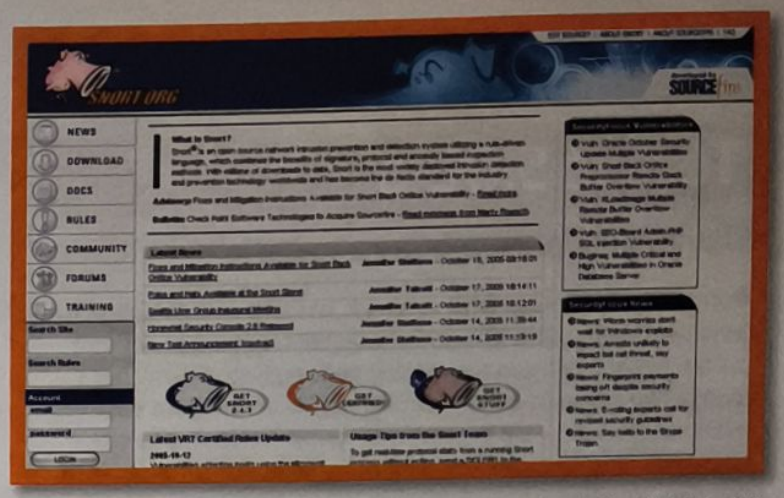
Iz rezultata lahko vidimo, da imamo 268 zapisov, ki vsebujejo besedo "Solaris", kar pomeni da ima napadalec na voljo veliko potencialnih tarč. Napadalci pogosto na omrežjih odkrivajo testne sisteme, ker tovrstni sistemi ponavadi niso dobro zavarovani. Testne sisteme bo napadalec našel tako:

```
[bash]$ grep -i test /tmp/zone_out |wc -l
59
```

Dobili smo 59 rezultatov z besedo "test", kar pomeni, da v omrežju obstaja večje število tovrstnih sistemov. Večina napadalcev bo analizirala tovrstne podatke in odkrila sisteme, ki imajo znane varnostne pomanjkljivosti. Imejte v mislih, da z opisanim postopkom istočasno pregledujemo samo en strežnik DNS. To pomeni, da moramo postopek ponoviti z vsakim strežnikom DNS, pooblaščenim za določeno domeno. Ravno tako smo v primeru preiskovali samo domeno heker.net. Če obstajajo poddomene (recimo Lojze.heker.net) boste morali postopek ponoviti na isti način.

V nekaterih primerih boste v odgovor prejeli, da "listanje" domene ni mogoče oziroma je povezava zavrnjena. V tem primeru je strežnik nastavljen tako, da neavtoriziranim uporabnikom ne dovoljuje prenosa območja. Vsekakor pa lahko v primeru, da obstaja več strežnikov DNS za določeno domeno, poskušate na ostalih, in morebiti odkrijete katerega, ki prenos območja DNS dovoljuje.

Tudi za tovrstna opravila obstajajo orodja, ki vam bodo delo olajšala. Med njimi so najbolj znana: *Sam Spade* (Windows), *Host* (UNIX), *Axfr* (**www.trinux.org/src/netmap/axfr-0.5.2.tar.gz**) in *Dig* (**http://www.dns.net/dnsrd/tools.html**).



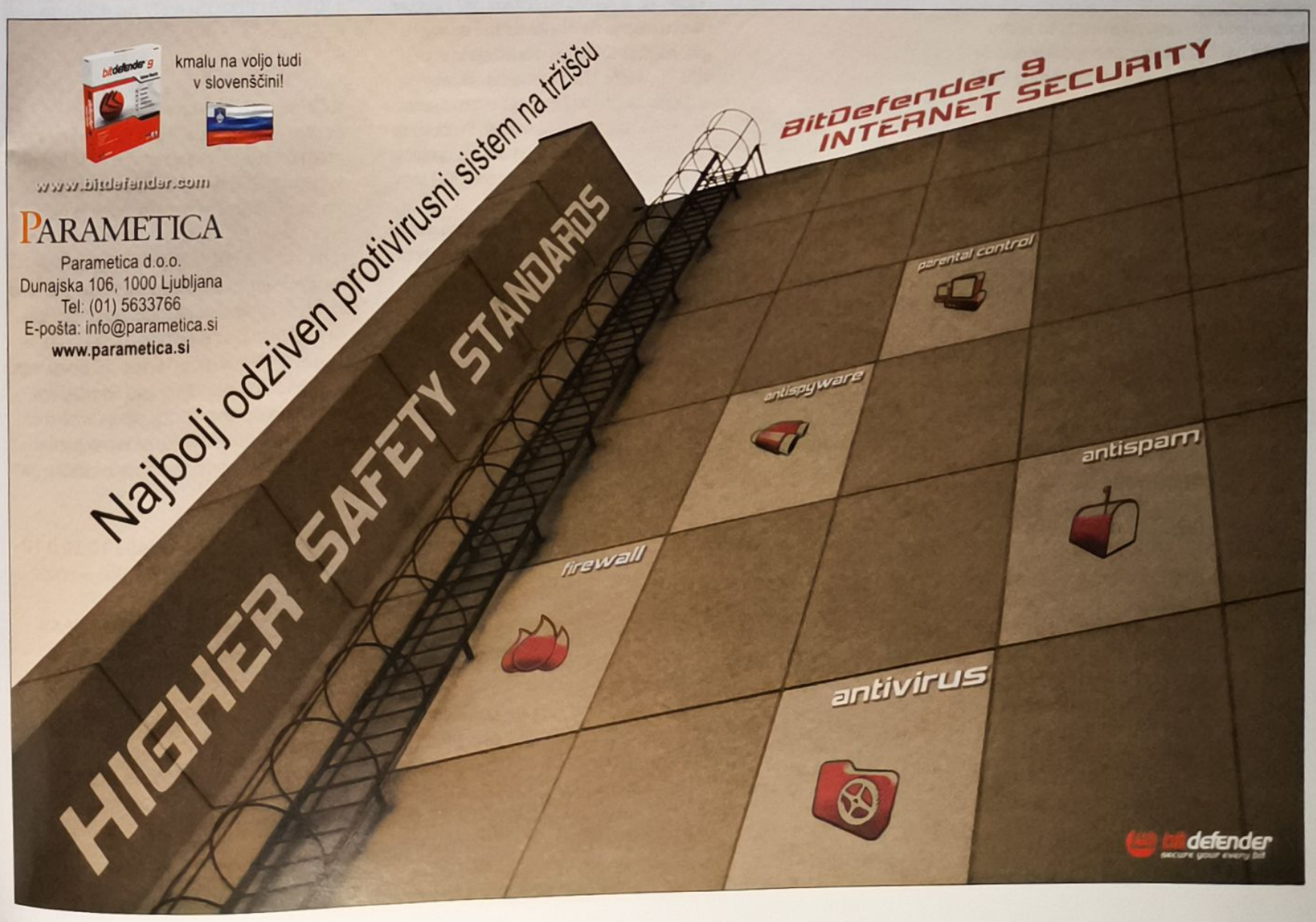
Stran www.snort.org vas bo oskrbela z orožji za boj proti vsiljivcem.

SISTEMI ZA IZMENJAVO POŠTE

Prepoznava mesta, na katerem se rokuje s pošto, je dobra izhodiščna točka za odkrivanje požarnih zidov ciljne organizacije. V komercialnih okoljih se namreč na mestih, kjer se upravlja s pošto, pogosto nahaja tudi požarni zid ali pa je ta vsaj v isti mreži. V teh primerih lahko uporabimo ukaz *host* in si zagotovimo nekaj dodatnih informacij:

```
[bash]$ host heker.net
heker.net has address 10.10.10.1
heker.net mail is handled (pri=22) by smtp-forward.heker.net
heker.net mail is handled (pri=10) by gate.heker.net
```

Če se ukaz *host* uporabi samo poleg imena



Težave SiOL-a

Slovenija ni premajhna za hekerje

Pomembnosti sistema DNS so se 11. oktobra zavedli tudi SiOL-ovi uporabniki, saj so bile domene siol.net, siol.org in siol.com zaradi hekerskega napada cel dan nedosegljive. Omenjenega dne je bilo ravno tako uporabnikom SiOL-a nemogoče dostaviti elektronsko pošto, saj je golob pismonoša nekje na poti strmoglavil. Šalo na stran - poglejmo, kaj se je po vsej verjetnosti zgodilo. Vpogled v bazo podatkov Whois nam je tako 11. oktobra vrnil naslednje informacije:

: : Server Name: SIOL.NET.JE.OWCA.INFO
: : Registrar: DOTSTER, INC.
: : Whois Server: whois.dotster.com
: : Referral URL: http://www.dotster.com [+]
: : Record expires on 18-Nov-2008.
: : Record created on 28-Apr-1996.
: : Database last updated on 11-Oct-2005 06:56:01 EDT.

Ste opazili ime strežnika SIOL.NET.JE.OWCA.INFO? Očitno se je nekdo poigral z registracijo domene siol.net in s tem povzročil neuporabnost SiOL-ovih strežnikov DNS. Akcija je izvedljiva z uporabo socialnega inženiringa in nekaj ponarejanja elektronske pošte pri čemer se registrarja domene siol.net prepriča, da je siol.net preko noči postal ovca.net. Napadalec je za domeno odredil "registrar-lock" in domeno (oziroma zapise NS) v celoti umaknil s strežnika DNS za TLD (top level domain). Za vrnitev v normalno stanje je bilo tako potrebnih kar nekaj ur, saj je bilo potrebno osvežiti informacije ostalih strežnikov DNS, ki s spremenjenimi nastavitvami domene siol.net niso dojemali kot veljavno.

Incident je še enkrat potrdil, da je sistem DNS Ahilova peta vseh ponudnikov interneta in seveda tudi uporabnikov, ki smo od njega odvisni.

Če vas heker proglasi za ovco, ne pomeni, da je prepričan, da ste mehki in prijazni...

domene brez vsakršnih parametrov, bo sistem poskušal najprej razrešiti zapise tipa A in nato še zapise MX (glej izpis po ukazu "more zone_out").

VAROVANJE STREŽNIKA DNS

Na domenskih strežnikih je obilje informacij, ki jih napadalci lahko izkoristijo, zato je potrebno količino tovrstnih informacij omejiti. Kadar teče beseda o strežniku DNS, je potrebno prenos območja dovoliti samo pooblaščenim strežnikom. Sodobne različice BIND-a se lahko nastavljajo s pomočjo ukaza *allow-transfer* v datoteki "named.conf". Če želite omejiti prenos območja Microsoftovega strežnika DNS, uporabite možnost Notify (več o tem preberite na **http://support.microsoft.com/support/kb/articles/q193/8/37.asp**).

V primeru ostalih strežnikov vam priporočamo pregled dokumentacije in uporabo načinov za preprečevanje prenosa območja DNS.

Po drugi strani pa lahko v omrežju postavite požarni zid ali usmerjevalnik, ki bo filtriral pakete, tako da bo preprečeval dohodni promet na priključku TCP 53. Glede na to, da zahteve za iskanje imen uporabljajo protokol UDP, območje DNS pa se prenaša s pomočjo protokola TCP, se s tem krši pravilo RFC. Boljša rešitev bi bila uporaba šifriranega podpisovanja transakcij (Transaction Signatures - TSIG) in s tem prenos območja dovoliti samo določenim sistemom. Primer implementacije tovrstnega varovanja najdete na spletnem naslovu **www.faqs.org/rfcs/rfc2845.html**.

S pomočjo omejevanja prenosa območja DNS podaljšujete čas, ki ga bo napadalec potreboval za pregled naslovov IP in imen računalnikov v omrežju. Sisteme DNS nastavite tako, da bodo nudili samo informacije o sistemih, ki so direktno povezani na internet. Pomembno je, da zunanji strežniki DNS nikakor ne smejo razkrivati imen notranjega omrežja!

> **"Na domenskih strežnikih je obilje informacij, ki jih napadalci lahko izkoristijo, zato je potrebno količino tovrstnih informacij omejiti."**

SPOZNAVANJE OMREŽJA

Hekerji se torej na svojih pohodih srečujejo s požarnimi zidovi, ki jih ovirajo pri njihovem raziskovanju notranjih omrežij. In KAKO heker odkrije, kje je nameščen požarni zid? Odgovor na to vprašanje nam lahko da že v operacijski sistem UNIX vgrajena aplikacija imenovana *traceroute*, ki je namenjena odkrivanju naprav na poti do končnega sistema, kateremu pošiljamo podatke. V sistemih Windows se aplikacija imenuje *tracert*, pri delu pa uporablja zahteve ICMP ECHO in ne metode UDP, kot v sistemih UNIX.

Poglejmo praktičen primer, ko je na poti do ciljnega sistema nameščena naprava za kontrolo dostopa oziroma požarni zid, ki preprečuje vstop celotnemu prometu z izjemo DNS. Običajni izpis s *traceroute* bo videti nekako tako:

[hacker]#traceroute 10.10.0.10
traceroute to 10.10.0.10 (10.10.0.10), 30 hops max, 40 byte packets
1 10.10.0.2 (10.10.0.2) 0.540 ms 0.394 ms 0.397 ms
2 10.10.0.4 (10.10.0.4) 2.455 ms 2.479 ms 2.512 ms
3 10.10.0.6 (10.10.0.6) 4.812 ms 4.780 ms 4.747 ms
4 * * *
5 * * *

Na primeru vidite, da ne moremo prečkati naprave 10.10.0.6, kar pomeni da je požarni zid nameščen na točki 4. Orodje *traceroute* namreč ob običajni uporabi v načinu UDP vsakič, ko pošlje nov datagram, stopnjuje številko vrat na katera pošilja podatke. Za prikaz tega postopka potrebujemo enačbo: (vrata tarče - (število skokov * število poizkusov)) - 1.

Sedaj to vedenje uporabimo v aplikaciji *traceroute* in dobimo:

[hacker]#traceroute -p43 10.10.0.10
traceroute to 10.10.0.10 (10.10.0.10), 30 hops max, 40 byte packets
1 10.10.0.2 (10.10.0.2) 0.540 ms 0.394 ms 0.397 ms
2 10.10.0.4 (10.10.0.4) 2.455 ms 2.479 ms 2.512 ms
3 10.10.0.6 (10.10.0.6) 4.812 ms 4.780 ms 4.747 ms
4 10.10.0.8 (10.10.0.8) 4.972 ms 4.980 ms 6.361 ms
5 * * *

Kot lahko vidite, smo pravkar prodrli skozi požarni zid, katerega IP je 10.10.0.8, in vstopili v omrežje, ki je po vsej verjetnosti DMZ (demilitarized zone). Kljub temu pa še vedno nismo prejeli odziva iz notranjega omrežja oziroma IP 10.10.0.10. Razlog za to je dejstvo, da se nismo dotaknili vrat UDP 53 notranjega sistema. Ker je *traceroute* stopnjeval število vrat, smo trčili in se zataknili ob ACL (access control list) na požarnem zidu. Ne skrbite tudi za to obstaja zdravilo! Mike Shiffman je namreč poleg tega, da je avtor znamenitega orodja *Firewalk*, izdelal tudi modificirano različico orodja *traceroute 1.4a5*, ki ga lahko snamete na **www.packetfactory.net**. Uporaba modificirane različice nam vrne naslednje:

[hacker]#traceroute -S -p53 10.10.0.10
traceroute to 10.10.0.10 (10.10.0.10), 30 hops max, 40 byte packets
1 10.10.0.2 (10.10.0.2) 0.540 ms 0.394 ms 0.397 ms
2 10.10.0.4 (10.10.0.4) 2.455 ms 2.479 ms 2.512 ms
3 10.10.0.6 (10.10.0.6) 4.812 ms 4.780 ms 4.747 ms
4 10.10.0.8 (10.10.0.8) 4.972 ms 4.980 ms 6.361 ms
5 10.10.0.10 (10.10.0.10) 6.1022 ms 5.660 ms 8.531 ms

Rezultat ponudi naslov IP požarnega zidu in

dejstvo, da le ta prepušča promet TCP/UDP na vratih 53 do sistema v notranjosti omrežja. Tovrstne informacije nam bodo v pomoč pri nadaljevanju testiranja s pomočjo že omenjenega orodja imenovanega *Firewalk*.

HOJA PO ŽERJAVICI

Firewalk je še eno orodje, ki ga lahko snamete s spletne strani **www.packetfactory.net** in je namenjeno izključno odkrivanju vrzeli na filtrirnih napravah in požarnih zidovih. Orodje deluje tako, da preizkuša aktivne sisteme, nameščene za požarnim zidom, in odkriva delujoče servise in odprta vrata požarnega zidu. Ravno tako je orodje uporabno za "mapiranje" neznanih omrežij, ki so zaščitena s požarnim zidom. Orodje deluje tako, da pošilja promet TCP/UDP z nastavljenim TTL (time to live) IP preračunanim tako, da poteče natančno en skok ("hop") za požarnim zidom. Če požarni zid prepušča določen promet, bodo paketi dosegli tarčo in orodje bo prejelo ustrezen odziv "TTL Exceeded".

```
[hacker]#firewalk -n -P135-140 -pTCP
10.10.0.5 10.10.0.20
Firewalking through 10.10.0.5 (towards
10.10.0.20) with a maximum of 25 hops.
Ramping up hopcounts to binding host...
probe: 1 TTL: 1 port 33434: <response from>
[10.10.0.4]
probe: 2 TTL: 2 port 33434: <response from>
[10.10.0.6]
probe: 3 TTL: 3 port 33434: <response from>
[10.10.0.8]
probe: 4 TTL: 4 port 33434: <response from>
[10.10.0.10]
probe: 5 TTL: 5 port 33434: Bound scan: 5
hops <Gateway at 5 hops> [10.10.0.10]
port 135: open
port 136: *
port 137: open
port 138: *
port 139: open
```

Kot vidimo na primeru, nekateri požarni zidovi prepoznajo dejstvo, da bo veljavnost TTL potekla na tarči, in namesto tega napadalcu vrnejo sporočilo "TTL Exceeded", kar na strani napadalca javi nekaj napačno zaznanih odprtih vrat.

HPING je še eno v vrsti orodij TCP ping, ki dovoljuje eksperimentiranje in prirejanje paketov TCP ter s tem preverjanje odzivov požarnega zidu. Orodje omogoča tudi fragmentacijo paketov TCP, v večji meri pa je namenjeno odkrivanju aktivnih sistemov v omrežju, kar prikazuje naslednji zgled:

```
[hacker]# hping 10.10.0.10 -S -p 53 -f
60 bytes from 10.10.0.10. flags=SA seq=0
ttl=124 id=17051 win=0 time 45.3
60 bytes from 10.10.0.10. flags=SA seq=1
ttl=124 id=19551 win=0 time 134.9
```

Kot vidite, dobimo v primeru odprtih vrat (TCP 53/DNS) kot odgovor paket SYN/ACK. V nekaterih primerih lahko naletimo na filtrirne naprave, ki ne omogočajo filtriranja fragmentiranih paketov, kar omogoča izdelavo topologije omrežja za požarnim zidom.

PROTIOBVEŠČEVALNO DELO

V tem članku smo se dotaknili tehnik, ki se uporabljajo za spoznavanje omrežij, v katerem od naslednjih člankov pa bomo opisali nekaj bolj radikalnih tehnik. Vsekakor tudi na tem področju obstaja nekaj metod, s pomočjo katerih lahko identificiramo in preprečimo vstop tako imenovanim "sondažnim" paketom, ki jih uporabljajo ljudje, ki nimajo ravno najboljših namenov.

Mnogi komercialni sistemi za odkrivanje vdorov (intrusion detection systems) uspešno zaznavajo tovrstne in njim podobne poskuse spoznavanja omrežja. Tovrstno aktivnost je sposoben zaznati tudi brezplačen sistem za zaznavanje vdorov imenovan *Snort*. *Snort* lahko najdete na spletni strani **www.snort.org**, njegova uporabnost pa je podrobneje opisana tudi v knjigi *Hekerski napadi in zaščita*, katere soavtor je tudi avtor te serije člankov. Knjigo lahko kupite v spletni knjigarni na **www.pasadena.si**.

Če ste morebiti pripravljeni preiti tudi v ofenzivo, lahko uporabite program *RotoRouter*, ki omogoča generiranje lažnih odgovorov "traceroute", s čimer boste napadalca zavedli, da ne bo vedel, kje se ga glava drž.. **PCF**

Gregor Mraz
NE PREMAŠA BEDAKOV

VprašajteGregorja...

ODGOVORI NA VAŠA VPRAŠANJA

Hitri kviz

Nepotrebne informacije za zapravljanje časa

1. Na katerem letališču začnete, ko zaženete *Microsoft Flight Simulator*?
a) Merrill C. Meigs Field
b) Chicago O'Hare International
c) DuPage
d) Frasca Field

2. Kakšen je bil prodajni slogan za VIC-20 v Commodorovih promocijah?
a) The BASIC Computer
b) The Family Computer
c) The Friendly Computer
d) The Simple Computer

3. Po kom je bil poimenovan *Mavis Beacon Typing Tutor*?
a) Inštruktorici tipkanja iz Atlante
b) Programerjevi hčerki
c) Gospodinji, ki nikoli ni imela računalnika
d) Po nikomer – Mavis Beacon ni nikoli obstajala

4. Kateri Microsoftov izdelek je imel kodno ime O'Hare?
a) Windows ME
b) Windows Plus
c) MS Access
d) MS Office 2000

5. Kdo je avtor danes zelo popularne besede "nerd"?
a) Lewis Carroll
b) Edward Lear
c) Dr Seuss
d) William Shakespeare

Odgovori na strani 96

Čisto brezplačna tehnična pomoč

Vam bo računalnik navrtal luknjo v možgane in rano v želodec? Dovolite Gregorju, da vas odreši muk in mu pišite na **mraz@pcformatslo.net**, če vam pa ne uspe dovolj usposobiti PC-ja, pa mu pošljite navadno pisemce na **PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**

Tehnična pomoč

Gregorja Mraza smo prisilili, da je odgovoril na vaša vprašanja, tako da ne računajte na to, da bo posebaj prijazen

Kolikokrat bomo še povedali? Ne postavljajte poceni omrežja. To boste drago plačali na dolgi rok.

ZAKONSKA NEZDRUŽLJIVOST

Lastna pisarna

V Pred kratkim sem svoj *Office 2000* nadgradil na različico 2003, ki mi je zelo všeč, težava pa je v tem, da moji ženi ni, še posebej sovraži *Outlook 2003*. Zato me je prisilila, da sem novi *Office* odstranil in ponovno namestil različico 2000. Vse je delovalo brez težav, le da se stiki iz *Outlooka 2003* niso prenesli v *Outlook 2000*. Še vedno imam varnostne kopije datotek .PST iz *Outlooka 2003*, a je različica 2000 nikakor noče uvoziti, če to datoteko .PST kopiram v mapo, kjer bi naj bila, pa imam same težave. Kaj naj naredim?

BORIS

O To ni problem s tvojim računalnikom, temveč s tvojim zakonom. V naši hiši jaz odločam o tem, katero strojno in programsko opremo bomo uporabljali, moja boljša polovica pa odloča, kako bomo oblečeni. Če imajo izbiro, se bodo ženske večinoma odločile za računalniško tehnologijo, ki je enostavna, znana in funkcionalna in za obleke, ki so drage, nepraktične in moderne. Pri moških je obratno. Ne poskušaj plavati proti toku. Gre pač za nezdružljivost med Marsom in Venero.

Outlook 2003 bo znal prebrati stike iz *Outlooka 2000*, slednji pa seveda ne bo prepoznal stikov iz različice 2003. Ko so pri Microsoftu razvijali *Outlook 2000*, namreč niso vedeli, kakšna bo oblika zapisa za *Outlook 2003* (letnice so precej zgovorne zadeve, zato ti priporočam, da kdaj pa kdaj pogledaš na koledar in si zapomniš, v kakšnem zaporedju si sledijo leta). Zadevo lahko rešiš tako, da stike izvoziš v kak nevtralen format (na primer v besedilo, ločeno z vejicami) s klikom na **File → Import and Export**, nato pa stike na enak način uvoziš v *Outlook 2000*. Tako boš lahko dostopal do stikov, ne boš pa rešil problema. Če ga boš želel trajno rešiti, zaveži pisan trak okoli računalnika, ki ga imaš, in za trak zatakni voščilnico s pripisom: "Moji dragi ženi z ljubeznijo – ker te cenim," nato pa zajemi sapo, kupi pošten nov računalnik in nanj namesti *Office 2003*.

VIDEO KODEKI

Nikakršna pomoč

V Z interneta pogosto snemam različne video posnetke, a jih veliko ne morem predvajati. Imam Windows XP SP2 in grafično kartico ATI Radeon 9550, pa datotek ne morem zagnati. Na sestrinem računalniku (Windows 98, Intel 845GV) pa delajo. Snel in namestil sem že toliko kodekov, da sem nehal šteti, a datotek še vedno ne morem predvajati. *DivX, Media Player, Winamp, The Playa*... poskusil sem celo s *PowerDVD-jem*, pa ni nič pomagalo.

NEJC

O No, Nejc, če mi ne poveš, kakšno napako ti javljajo predvajalniki, in katere vrste video datotek želiš predvajati, ti bom bolj težko pomagal. Ali si prepričan, da gre za video datoteko? Človek, ki pogosto snema "različne" video datoteke, je točno take vrste človek, ki bo mirno namestil Trojanskega konja meseca, samo zato, ker je ta objavljen na kakšnem forumu ljubiteljev anime v datoteki, katere ime zveni vsaj približno zanimivo, kot na primer hotmangababes_zip.exe.

MONITORJI

Nepodprte ločljivosti

V Ko igram določene igre, na primer *Painkiller* ali *Far Cry*, začne v računalniku klikati, nato pa se mi monitor izključi. Edino, kar še lahko naredim v takem primeru, je to, da ponovno zaženem računalnik.

DOMEN

O Predvidevam, da se želijo igre predvajati pri ločljivosti, ki je tvoj monitor ne podpira. Tisto klikanje povzroča analogno vezje v monitorju (ne v računalniku), ki preklaplja med frekvencami osveževanja. Nato monitor prikaže črn

zaslon in je videti, kot da se je ugasnil, ali pa zazna, da gre za neveljaven signal in se dejansko izklopi. V vsakem primeru znižaj ločljivost v igri, pa bo delovalo.

DUŠEVNA NESTABILNOST
V zagovor particijam

V "Bom pa pripomnil, da sem trdno prepričan, da je particioniranje diska organizacijska strategija duševno nestabilnih ljudi in da zanj ni prav nobene potrebe... Particije niso nič naprednejše od klasičnih map v Windows... ko pospravljaš sobo, spraviš stvari v predale in na police. Prav gotovo ne boš gradil novih sten, da bi sobo razdelil v dele, s katerimi je "laže" upravljati." – Gregor Mraz, *PCFormat*, nekaj številk nazaj.

Eden od mojih računalnikov ima na disku tri particije. Z *Acronis True-Image 8* lahko naredim sliko particije z operacijskim sistemom in nameščenimi programi, ki je ravno prav velika, da jo lahko zapišem na DVD. Enako lahko storim s particijo, na kateri so drugi podatki.

Čeprav bi lahko ustvaril sliko celotnega diska na zunanji disk, me je groza, da bi se odrekel prednostim Acronisa in kopiral podatke in sistem na drugi disk. Ker sem duševno nestabilen, ne vidim drugega izhoda. Ali mi lahko pomagaš?

JANI

Z veseljem! Naredil si namreč naslednje: uporabil si slabo strategijo za ustvarjanje varnostnih kopij in sistem pohabil, da bi ga prilagodil omejitvam te strategije. Kaj narediš, če so ti čevlji premajhni? Si odrežeš prste na nogah ali kupiš nove čevlje? DVD ni primeren medij za shranjevanje varnostne kopije celotnega diska, ker DVD preprosto ni dovolj velik, da bi nanj spravil čisto vse. S tem, da boš disk zmanjšal, seveda ne boš rešil prav ničesar. Rešitev je v boljših varnostnih kopijah. In zunanji disk je tisti boljši medij za varnostne kopije. Da, točno tisti zunanji disk, o katerem si že razmišljal, pa si idejo zavrgel. Želiš uporabljati *True-Image 8.0* za varnostne kopije? Kar izvoli – *TrueImage* bo brez težav shranil celoten zagonski disk na zunanjo napravo. Bi rad imel še dodatno varnostno kopijo? Ni problema – omisli si dva diska in ju izmenjuj.

Ker se oba strinjava, da si duševno nestabilen, ne pričakujem, da te bom prepričal kar čez noč. Najverjetneje te bo prepričalo samo to, da ti bo disk odpovedal – javi mi, koliko časa boš potreboval, da ga spet postaviš na noge. Če se boš držal mojega nasveta, boš potreboval deset minut, da boš disk z varnostnimi kopijami vzel iz prenosnega ohišja in ga namestil v računalnik. Če boš delal po svoje, boš moral v trgovino po nov disk, zapraviti deset minut, da ga vgradiš in dodatnih deset minut, da ga particioniraš in formatiraš. Nato boš moral sistem zagnati z DVD-ja, ta DVD kopirati na disk in nato kopirati še vse DVD-je s podatki. Jaz dobro vem, kaj od obojega bi raje počel.

TRDI DISKI
PC se ne zažene

V Imam čisto nov računalnik, ki se je doslej že trikrat sesul, zdaj se pa sploh noče več zagnati s CD-ja z Windows XP, saj stalno zahteva samo disketo. V BIOS-u sem nastavil pravo zaporedje zagonskih naprav. Ob zagonu pridem samo do DOS-ovega zaslona z naslednjimi sporočili:

-PXE-E61 media test failurecheck cable

-PXE-M0F exiting Intel PXE ROM

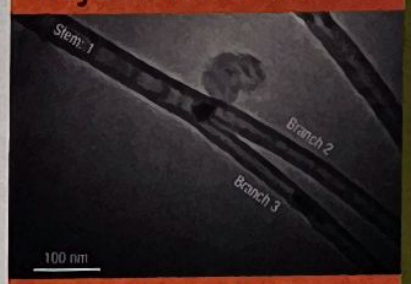
-Press ŠF10Ć for recovery

Nato pa računalnik kar zmrzne. Kaj naj naredim?

TONI

Razloga za to sta lahko dva. Obstaja možnost, da je BIOS nastavljen tako, da bo najprej poskušal zagnati sistem z omrežja, pred CD-jem ali trdim diskom. Če je tako in če je kabel v mrežni kartici, boš videl sporočilo o napaki, ker računalnik ne najde veljavne zagonske slike v omrežju. Izvleci mrežni kabel in/ali spremeni zagonsko zaporedje. Drugi problem pa je lahko razrahljan podatkovni kabel na osnovni plošči. Določene osnovne plošče so namreč zasnovane tako, da ta kabel ni fiksiran in se lahko iztakne, še posebej ob prenašanju računalnika. Ker je optični pogon verjetno priključen na isti kabel, računalnik zazna samo disketnik, ker je ta z osnovno ploščo povezan z ločenim kablom. Odpri računalnik, izvleci podatkovni kabel in ga ponovno pošteno pritisni v režo.

FAQ
Veje nanocevk



Nanocevke v vaši lokalni trgovini

Kaj sploh so?
Majcene cevke, katerih stene so iz atomov ogljika, oblike črke Y.

Zakaj Y?
Tako lahko nanocevke delujejo kot tranzistorji. Napetost na razcepu natančno nadzoruje, katera od vej bo tok prenesla v deblo.

Saj že imamo tranzistorje, kajne?
Že, a imajo najmanjši silicijevi tranzistorji premer nekaj sto nanometrov, razvejane nanocevke pa le nekaj desetink nanometra. Razvejane nanocevke bodo lahko sčasoma imele premer, ki ne bo presegal 10nm.

Kako te nanocevke pripravijo do tega, da se razvejijo?
Z dodajanjem majcenih delcev zlitine železa in titana v juho rastočih nanocevk. Ti se prilepijo na en konec cevke in ustvarijo vejo. Kovinski delec ostane ugnezden v cevki.

Kdaj bo ta tehnologija na voljo?
Ne kmalu. Izdelava izoliranih tranzistorjev je eno, ugotavljanje, kako jih pripraviti do tega, da bodo rastli točno tam, kjer bi želeli, pa je nekaj popolnoma drugega, pa še sploh nismo prišli do težav, ki nastanejo pri povezovanju. Obstajajo tudi težave pri nadzoru kakovosti – razlika le nekaj nanometrov pri premeru cevke pomeni razliko med prevodnikom in izolatorjem.

maeweb.ucsd.edu/~pbandaru

VIRUS MESECA

Odprite usta in recite AAAAAA

Mamica je rekla, da ne smem klikati na neznane povezave...

Ime Aurora
Vzdevki BetterInternet
Vrsta Ugrabitelj
Okuži Windows 2003/XP/2000/NT
Število izbruhov >10,000
Virulenca Srednja
Nevarnost Srednja
Prvič zaznan 26. 4. 2005

Simptomi:

Aurora je adware, ki so ga ustvarili pri Direct Revenue (www.direct-revenue.com). Njena naloga je, da ugrabi vaš računalnik, odpira reklamna okna in znatno upočasni vaš računalnik, ko ste povezani z internetom. Odjemalec gostiteljski strani tudi javlja podatke o spletnih straneh, ki jih obiskujete, in o vaših internetnih navadah, gostitelj pa tako zbira marketinške podatke in izbira reklamna sporočila, s katerimi bo zasul vaš poštni predal.

Preventiva:

Adware se ponavadi namesti z vašim privoljenjem, in sicer na tak način, da ga sprejmete kot ceno za "brezplačno" uporabo kakšnega programa. Aurora pa je del toliko različnih izdelkov, da je dobesedno vseprisotna. Rešitev je ta, da ne klikate na povezave v *AIM* in *MS Messengerju*.

Zdravilo:

Teoretično jo lahko odstranite preko Add/Remove Programs v nadzorni plošči. V praksi pa je tako, da mnogi uporabniki javljajo, da program pusti digitalne smeti po celem disku in registru in preživi enostavno odstranjevanje. Podrobna navodila za odstranjevanje boste našli na tinyurl.com/7e33n.

Več informacij:

tinyurl.com/ahhwu

Odgovori: 1a 2c 3d 4b 5c

TRDI DISKI

Diskovna prodja

Pred kratkim sem dobil disk DiamondMax Plus8 30GB ATA133. Na disku je Windows 2000, a bi ga rad uporabljal kot sekundarni disk. Zato sem zagnal FDISK, zbrisal particije in ponovno zagnal sistem. Vse je delovalo normalno. Windows XP se normalno naloži (novi disk je nastavljen kot "primary slave"), a je Windows 2000 še vedno na disku in datotek ne morem zbrisati. Sumim, da je kaj narobe z glavnim zagonskim sektorjem diska, zato je disk nastavljen samo za branje (tako je vsaj videti). Gregor, prosim, pomagaj mi! Če bi lahko disk končno začel uporabljati, bi ti bil zelo hvaležen.

RAJKO

TRDI DISKI

Koga naj tožim?

Kot zvest bralec *PCFormata* sem sledil vašim nasvetom pri uporabi programa *System Mechanic 5 Pro* in snel najnovejšo različico. Uporabljal sem jo kak mesec in je delala brez težav, pred dvema dnevoma pa sem s *System Mechanicom* zagnal optimizirano defragmentiranje. Proces je sicer tekel normalno, a je bil blazno počasen, zato sem ga prekinil. Naslednji dan sem želel nadaljevati, a se je upočasnil celoten računalnik. Šlo je celo tako daleč, da je zagon trajal deset minut (namesto deset sekund). Ko sem kliknil na gumb Start, je trajalo več sekund, da se je meni sploh odprl, kar mi je čisto požrlo živce. Zagnal sem scandisk, ki je našel celo goro okvarjenih sektorjev na disku, a sem ga prekinil, ker je delal celih devet ur, pa je prišel komaj do 30%! Ponovno sem zagnal računalnik in se odločil, da bom kupil nov disk, ker formatiranje ne bo pomagalo, če so na **disku okvarjeni sektorji. Mimogrede – SMART mi je javil, da bo disk kmalu odpovedal in da naj takoj naredim varnostne kopije in disk zamenjam. Kupil sem nov disk in zdaj vse deluje brez težav. Če je vse te težave povzročil program, ki sem ga namestil z vašega diska, so vaša priporočila precej vprašljiva. Seveda je mogoče, da je bilo vse skupaj samo naključje in da je bil moj trdi disk že tako ali tako dotrajan, a v to močno dvomim.**

"Kaj narediš, če so ti čevlji premajhni? Si odrežeš prste na nogah ali kupiš nove čevlje?"

No, to je malce nerodna situacija. Napisal si mi prav vljudno in prijazno pisemce z izjemno malo pravopisnimi napakami, zato bi ti resnično rad pomagal. Težava je v tem, da si očitno pravi hlod, ko je govora o trdih diskih. Okvarjen glavni zagonski zapis zna preprečiti nalaganje sistema, vsekakor pa ne bo preprečil zapisovanja na disk. Na diskih, ki niso primarni (torej "master") se glavni zagonski zapis sploh ne prebere. Ta zmota sama po sebi ni ravno pomembna, pomembno je to, kaj ta zmota pove o tebi, in to me skrbi. Veš, svet je razdeljen v tri vrste ljudi – strokovnjake (to sem jaz), bedake (skoraj vsi ostali) in hlode. Hlodi so bedaki, ki mislijo, da so strokovnjaki. Če povem drugače: vedo toliko, da silijo v težave, a ne dovolj, da bi se iz njih izmotali. Če bi bil samo navaden bedak, bi ti povedal, da pozabi na FDISK in disk preprosto formatiraj iz Windows, in sicer tako, da z desnim gumbom miške klikneš nanj v raziskovalcu in izbereš možnost Format. Če bi bil strokovnjak, me tega sploh ne bi spraševal. Ker spadaš med hlode, pa postane zadeva kompliciran. Lahko bi se na primer odločil uporabiti kakšno odprtokodno orodje za formatiranje in bi namestil nepodprt datotečni sistem. Lahko bi tudi uporabil Group Policy Editor in bi si preprečil dostop do celotnega pogona. Lahko bi celo poskusil zagnati sistem z diska, ne da bi opazil, da ta poskuša zbrisati Windows z zagonske particije. A vidiš, kam pes taco moli? Pri takih, kot si ti, je vse mogoče.

No, ni naključje. Naključje je, ko se istočasno zgodita dve nepovezani stvari. Tvoj trdi disk odpove zaradi strojne napake, ki se je pojavila v nekaj dnevih, ti pa imaš jajca kriviti program, ki je več kot mesec dni deloval brez težav? Stavim, da si tiste sorte človek, ki bi občino tožil zaradi razrahljanega tlakovca, preko katerega si stopil prejšnji teden, ker si se danes zjutraj urezal v prst s konzervo tune.

Diagnostični sistem SMART zaznava zametke strojnih napak v disku. Trdi diski odpovedujejo vsak dan in razlogi za to so najrazličnejši. Če za odpoved kriviš programsko opremo, ki je delovala, ko si prvič opazil, da je z diskom nekaj narobe, je enako, kot bi za prehlad krivil robček, ker si ga pač držal v roki, ko si prvič kihnil. PCF

F-SECURE MESSAGING SECURITY GATEWAY

Najbolj zmogljiva in varna naprava za zaščito prenosa sporočil

F-Secure Messaging Security Gateway™ predstavlja najbolj dovršeno in učinkovito varnostno rešitev za poslovne infrastrukture prenosa sporočil, saj v sebi združuje robustne industrijske poštne strežnike z zaščito okolja, zaščito pred neželeno (ti. spam) e-pošto in virusi, funkcionalnostmi za varen prenos sporočil in izhodnih vsebin, vse v eni sami enostavni in zmogljivi napravi.

Modularna zaščita za vsestransko varnost

Zakaj bi kupili še eno delno rešitev? F-Secure rešitev za zaščito prenosa sporočil zagotavlja celovito zaščito tako dohodnih kot odhodnih groženj, ki se skrivajo v elektronskih sporočilih.

Popolna varnost okolja – požarni zid za e-pošto

Integrirani e-poštni požarni zid zagotavlja zaščito celotnega okolja na nivoju prenosa prek SMTP, kot jo zahtevajo današnja podjetja. Požarni zid ustvari nepremostljivi oklep za vaše sporočilne sisteme.

Zaščita sporočilnih sistemov in avtentikacije

F-Secure Messaging Security Gateway podpira digitalna potrdila in omogoča varen prenos in prejem e-pošte od enega prehoda (gateway) do drugega prek TLS (Transport Layer Security). Tako je mogoče občutljive podatke enostavno šifrirati za določene domene ali poslovne partnerje ali pa zaradi posebnih varnostnih pravil.

Robustna sestava in visoka zmogljivost

Rešitev F-Secure Messaging Security Gateway prinaša popolno zaupanje v dejavnost e-poštnega sistema, saj predstavlja skalabilnost, dostopnost in zmogljivost, kot jih zahtevajo velika podjetja, univerze in vladne organizacije.

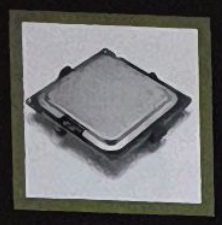
F-SECURE®

BE SURE.

info@f-secure.si
www.f-secure.si

POWERED BY: proofpoint

Zastopnik za Slovenijo: Medinet d.o.o., Tržaška c. 85, 2000 Maribor



Intel
Pentium 4 531
str. 101

AMD
Athlon 64
3200+
str. 101

Intel
Pentium D 820
str. 102

AMD
Athlon 64 3700+
str. 102

Intel
Pentium 4 650
str. 103

AMD
Athlon 64
X2 3800+
str. 103

Intel
Pentium 4
670
str. 104

AMD
Athlon 64
X2
str. 104

AMD
Athlon 64
FX-57
str. 105

Intel
Pentium D
840 Extreme
str. 105

Proce
eliminacija

Intel ali AMD? Eno jedro ali dve? Enostavni vprašanji, ki pa zahtevata resen odgovor. *PCF* si je zato ogledal deset najnovejših procesorjev

Silicij, ena najbolj uporabnih snovi na planetu Zemlja.

sorska

Spomnite se ubogega Intela. Nekaj let po oktobru 2000, ko je prišel prvi Pentium 4, so Intelovi procesorji za namizne računalnike nizali uspeh za uspehom. Po lanskem izidu Pentiuma 4 Prescott pa so se visoko-frekvenčni načrti tega giganta sesuli v prah. Prescott je zamujal, bil je vroč in je električno energijo kar požiral. Še huje pa je bilo, da ni bil nič kaj hitrejši od poslavljajočega se Northwooda. Za Intelovega velikega tekmeca, podjetje AMD, pa je bila zgodba precej manj katastrofalna. Obe podjetji pa imata isti osnovni problem: zmogljivosti enojedrnih procesorjev so dosegle zgornjo mejo. Prihodnost pa je svetla – prihodnost je večjedrna. Saj je tako nekako, kajne?

Ko bi le bilo tako enostavno. Višanje frekvence procesorjev je v zadnjih mesecih nedvomno naredilo tisti pregovorni korak v prepad. Ne pozabite, da je Intel v dveh letih od novembra 2000 podvojil frekvenco Pentiuma 4, in sicer z 1,5GHz na 3,06GHz. V naslednjih dolgih treh letih pa je uspel procesorje pospešiti za le 800MHz. Če bi procesorji lahko napredovali v istem tempu, bi današnji Pentiumi 4 tekli pri 5GHz. Intelovi zaupni načrti izpred nekaj let so predvidevali frekvence vse tja do 7GHz, in to do konca leta 2006. Za Intel je to malce nerodna situacija, glede na to, da je vse skupaj šlo rakom žvižgat.

Stanje za enojedrne procesorje pa ni tako porazno, kot morda zdaj mislite. V našem velikem zmogljivostnem supertestu (*PCF 40*) smo testirali najzmogljivejši procesor za igre, AMD-jev Athlon 64 FX-55, ki je v testu renderiranja v *Doom 3* zmogel 114 slik v sekundi (fps). Danes se najnovejši AMD-jev čip FX-57 sprehodi skozi isti test pri 137fps. In če vas zanima, naj povemo, da zmore 3,06GHz Pentium 4 iz leta 2002 poučnih 63fps. Čista moč procesiranja se je torej več kot podvojila, čeprav se frekvence niso. Če vas zanima, zakaj je tako, pomislite na vedno več predpomnilnika v samem jedru procesorja, optimizirane pomnilniške krmilnike, izboljšane nabore na osnovnih ploščah in nabildan vhodno-izhodni sistem. Da sploh ne omenjamo učinkovite arhitekture Hammer, ki jo imajo AMD-jevi čipi Athlon 64.

Zmogljivosti enojedrnih procesorjev so torej dosegle mejo, a je tudi prihod prvih dvojedrnih procesorjev le delna rešitev. Teoretične prednosti dvojedrnih procesorjev so jasne: dvakrat več procesorske moči v enem samem paketu, to je res, zmogljivosti takšnih procesorjev pa niso kar zagotovljene. Težava je namreč v tisti zviti zadevi, ki ji pravimo nitnost. Večina aplikacij za namizne računalnike (vključno z vsemi igrami, zaradi katerih se splača kupiti nov računalnik) vsa opravila, namenjena procesorju, združijo v eno samo "nit". Težava je seveda v tem, da lahko eno nit obdela samo en procesor. Tako bodo dvojedrne procesorje res pošteno izkoristili samo računsko resnično zahtevni programi, v katerih so računske operacije razbite v več niti. Ker imajo dvojedrni čipi obilico relevantnih od enojedrnih sorodnikov, dejansko počasneje delujejo v enonitnih aplikacijah. Ko se bodo dvojedrni procesorji pošteno uveljavili, pa se bo tudi vse več razvijalcev programske opreme prilagodilo zahtevam trga, tako da bodo začeli večnitne aplikacije skrbneje razvijati.

"Standardna modrost, ki jo boste slišali iz ust članov uredništva *PCF*, je ta, da je Athlon 64 zakon"

Zaenkrat je pač tako, da boste morali skrbno izbirati aplikacije, če boste želeli uporabljati večjedrni procesor; lahko pa ste hvaležni, da sta tako Intel, kot tudi AMD, predstavila dvojedrne procesorje, ki imajo čisto normalno ceno.

DAVID PROTI GOLJATU

Tudi če vam uspe prepluti razburkano procesorsko morje, se boste morali soočiti z najhujšo odločitvijo vseh časov: Intel ali AMD. Standardna modrost, ki jo boste slišali iz ust članov uredništva *PCF*, je ta, da je Athlon 64 zakon. Enostavno. Prav gotovo je ni boljše izbire za igre, istočasno gre pa za odličen vsestranski procesor. Najnovejši 90nm Athloni 64 so AMD-jeve prednosti pri porabi energije in razporejanju toplote, ki sta bili predstavljeni v arhitekturi Hammer, popeljali na nov nivo. Gre za moderno in že prav elegantno arhitekturo, ki je tako fantastična predvsem zaradi integracije elementov, kot sta pomnilniški krmilnik in hitro sistemsko vodili HyperTransport.

Če omenjeno primerjamo z Intelovimi procesorji za namizne računalnike Prescott, pri katerih omenjene funkcije opravlja severni most na osnovni plošči, se zdijo ti procesorji že prav zastareli. To še posebej velja za novo generacijo dvojedrnih čipov, saj je za tovrstne čipe bolj primerna AMD-jeva arhitektura Hammer, ki ima neverjetno podatkovno širino in manj zastojev v komunikaciji.

Če odmislimo igre, pa je kar nekaj zmogljivostnih razlik med Athloni in Pentiumi. Arhitektura Netburst, ki predstavlja srce Pentiuma 4, ima še vedno kar nekaj prednosti, vključno z izjemnimi zmogljivostmi SSE. Le oglejte si, kako elegantno se najnovejši Pentiumi 4 sprehodijo skozi visoko-ločljivostne datoteke WMV9, pa naj gre za kodiranje ali dekodiranje, pa ne boste nikoli več dvomili v moč Pentiuma. Frekvenca očitno ni le reklamna floskula.

KAKO SMO TESTIRALI

Testiranje zmogljivosti procesorjev ni enostavno opravilo, saj zahteva vztrajnost davčnega inšpektorja in natančnost računovodje, ki nikoli ni delal pri Enronu...

Izbira podnožja

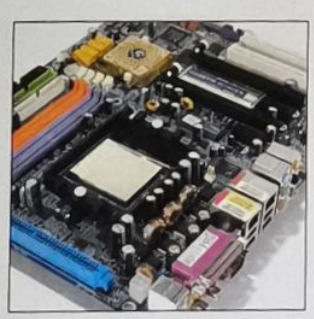
Ta supertest je predstavitev najboljših procesorjev za namizne računalnike, ki so trenutno na voljo, ne pa vodič za nadgradnjo računalnika. Zato smo se osredotočili na čipe, združljive z najnovejšimi podnožji, torej LGA775 za Intelove procesorje in podnožje 939 za AMD-jeve.

Meritve

Izvedli smo nekaj enonitnih testov in več večnitnih in večopravilnih, uporabili pa smo najnovejše igre, multimedijske aplikacije in drugo programsko opremo. Upali smo, da bomo lahko preizkusili tudi, kako se procesorji obnesejo pri dekodiranju novega video kodeka H.264, pa žal na trgu še ni nobene zrele aplikacije za kaj takega.

Navijanje

Ker smo želeli doseči rezultate navijanja, ki jih lahko doseže domači uporabnik, smo se držali standardnega zračnega hlajenja, omejili pa smo se le na malenkostne spremembe napetosti. Vsak procesor je moral prestati eno uro najvišje obremenitve pri najvišji frekvenci.



Vrednost in dodatki

Zmogljivosti pa niso edino vodilo pri nakupu. Ogledali smo si tudi dodatne nabore ukazov vseh procesorjev in platforme, ki jih podpira. Poceni in zmogljiv procesor je vedno privlačen, a privlačnost kaj hitro zbledi, če se morate zaradi njega omejiti na nabor čipov, ki ne omogoča nadgradenj.

Testirano na: Procesorje smo testirali na osnovnih ploščah Abit AW8 (Pentium 4) in Asus SLI Premium ter s Crucialovim pomnilnikom Ballistix.

Se splača čakati?

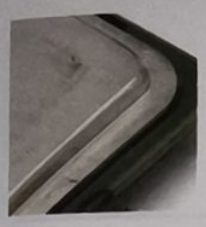
Intel bo leta 2006 predstavil nove procesorje. Kaj pa AMD?

Netburst je mrtev. Naj živi NGMA. V bistvu Intelova obljubljena mikroarhitektura nove generacije še vedno čaka na ime. Kljub predstavitvi na avgustovski konferenci IDF pa jasne slike Intelovega novega jedra še vedno nimamo. Pri Intelu zatrjujejo, da NGMA združuje Netburst (iz Pentiumov 4) in lastnosti Pentiumov M v en sam, energetsko varčen procesor.

Z našega konca pa je vse skupaj videti kot le izboljšano jedro Pentiuma M, ki podpira 64-bitno naslavljanje pomnilnika. Pri tem seveda ne smemo pozabiti, da je Pentium M v bistvu zasnovan na Pentiumu III, ta pa je le izboljšano jedro Pentiuma Pro. Še bolj nas pa skrbi dejstvo, da bodo novi čipi še vedno vezani na Intelovo nerodno rešitev s severnim mostom.

Z AMD-jevega konca pa ni skoraj nobenih informacij o nasledniku jedra K8, ki se skriva v procesorjih Athlon 64. So pa povedali, da bodo v letu 2006 predstavili kar nekaj revizij Athlonov 64, vključno s podporo za pomnilnik DDR2 in novim podnožjem. Očitno pa ne bo nobene spremembe pri frekvencah in predpomnilniku. Upamo pa lahko, da bo AMD predstavil še en enojedrni procesor, in sicer Athlon 64 FX-59, ki bo tekel pri 3GHz.

Preberite test pomnilnikov v rubriki Preizkušeno



Pentium 4 531

Cena Ok. 50.000 SIT **Na spletu** www.intel.com

Procesor 531J je novi 2,4C. Zdaj pa vzemite to informacijo, jo zatlačite v pisemsko ovojnico in jo pošljite zasebnemu detektivu, ker vam verjetno niti najmanj ni jasno, o čem govorimo. No, vse skupaj je povezano z možnostmi navijanja. Kot ve vsak pravi navdušenec, sta za navijanje pomembni dve stvari. Prva je zrelost proizvodnega procesa in arhitekture čipa, druga pa je status vstopnega modela. Legendarna revizija 130nm jedra Northwood "C", ki je delovala pri 2,4GHz, je imela ti dve najpomembnejši lastnosti, saj je bilo mogoče te procesorje naviti tudi preko 3,4GHz. Isto velja za 3GHz 90nm čip Prescott.

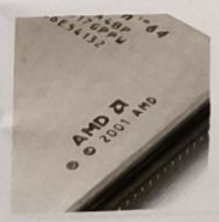
Priznamo, da 700MHz, kolikor je mogoče naviti Pentium 4 531 z lastnim zračnim hlajenjem ni niti blizu tistemu, kar je bilo mogoče doseči z 2,4C (kot smo že povedali, ga je bilo mogoče naviti za 1GHz in več), res pa je tudi, da je jedro Prescott v takšni ali drugačni obliki na trgu že dobro leto in pol. To pomeni, da so tovrstni procesorji poceni. Ko so naviti, se zdijo dražji Intelovi procesorji kar malce smešni.

3GHz, kolikor znaša privzeta frekvenca tega procesorja, pa bo dovolj za večino uporabnikov. V obeh testih v igrah smo presegli 60 slik v sekundi, skozi video WMV9 visoke ločljivosti se z lahkoto prebija in je na splošno več kot soliden enojedrni čip. Priznamo, da bi zagrizenim igralcem z omejenim proračunom prej priporočali AMD-jeve procesorje, a je za vse ostale uporabnike ta čip lahko odlična izbira. Gre namreč za revizijo jedra Prescott, ki je po abecedi prilezla že do "J", tako da ima podporo za 64-bitno procesiranje, tehnologijo Execute Disable in vse ostale dobrote novih Pentiumov 4. Edina ovira pri nakupu tega procesorja je pa ta, da boste prisiljeni presedlati na Intelovo podnožje 775. Večina potencialnih uporabnikov bo tako morala kupiti še novo osnovno ploščo in pomnilnik.

PODROBNOSTI

Podnožje	LGA 775
Jedro	Eno jedro, ločen pomnilniški in vhodno-izhodni krmilnik
Vodilo	800MHz, half duplex
Frekvenca	3GHz
Predpomnilnik	1MB L2
Cevovodi	31-stopenjski
Število tranzistorjev	125 mio
Proizvodni proces	90nm, strained silicon
Priporočeni nabori	Intel 915, 925, 945, 955, nVidia NForce 4, Radeon Xpress 200, Via PT894, PT880
Podpora za sistemski pomnilnik	DDR2 do 667MHz, DDR do 400MHz (odvisno od nabora)
Poraba	85W
Ostalo	XD bit, hipernitnost, podpora za SSE1, 2 in 3

78% **PCF pravi...** "Boljše zmogljivosti kot bi si predstavljali in odlične možnosti za navijanje."



Athlon 64 3200+

Cena 39.720 SIT **Na spletu** www.amd.com

Ta poceni Athlon 64 ima enake prednosti kot njegov neposredni tekmec, Pentium 4 531, torej nizko ceno in ogromno možnosti za navijanje. Po slednjem prekosi vse ostale procesorje na testu, saj ga je mogoče s privzetim hladilnikom naviti za kar 30%. Največje zasluge za navijanje lahko pripišemo dejstvu, da gre za AMD-jeve enojedrne 90nm čipe druge generacije, torej za zrele izdelke. Kodno ime jedra je Venice, ta izvedba pa ima 512kB drugonivojskega predpomnilnika, njegov mlajši bratec San Diego, ki se bohoti v procesorjih Athlon 64 FX-57 in 3700+, pa ga ima 1MB. Pri tem procesorju pa je bolj pomembno, da gre za najnovejši Athlon 64, vključno s podporo naboru ukazov SSE3, izboljšanim pomnilniškim krmilnikom in celo vrsto drugih izboljšav, zaradi katerih je neprimerno zmogljivejši od Athlonov 64 s 130nm jedrom.

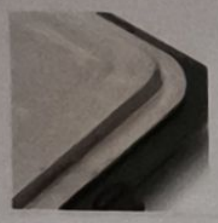
Vse skupaj pa postane res zanimivo, če primerjate ta procesor z njegovimi dražjimi brati. Če se osredotočimo samo na privzete frekvence in primerjamo ta poceni procesor z AMD-jevim božjastno dragim modelom FX-57, je primerjava praktično smešna. Ko pa pomislimo na le 400MHz razliko med obema po navijanju, pa bi morali biti pošteno udarjeni, da bi sploh razmišljali o nakupu FX-57. Ko sta oba procesorja navita, FX-57 nima zaznavne prednosti v procesorsko zahtevnih operacijah, kot so igre ali dekodiranje visokoločljivostnega videa. Razlika v zmogljivostih preprosto ni dovolj velika, da bi upravičila tolikšno razliko v ceni.

Če odmislimo, kako se obnese v igrah, pa so zmogljivosti tega 2GHz procesorja vse prej kot spektakularne, saj se je pri privzeti frekvenci stalno motal okoli samega dna v zmogljivostnih testih. Če preudarno izberete aplikacije, ki jih nameravate uporabljati, pa bo 3200+ nedvomno pokazal pete tekmecu Pentiumu 4 531. A to ni edina prednost in edini razlog, da bi se sami raje odločili za prav ta procesor. Ne, 3200+ bi člani uredništva izbrali, ker podnožje 939 omogoča kar nekaj nadgrajevanja v prihodnosti.

PODROBNOSTI

Podnožje	939 nožic
Jedro	Eno jedro, integriran pomnilniški in vhodno-izhodni krmilnik
Vodilo	1GHz, full duplex
Frekvenca	2,0GHz
Predpomnilnik	512k L2
Cevovodi	12-stopenjski za računanje s celimi števili, 17-stopenjski za računanje s plavajočo vejico
Število tranzistorjev	69 mio
Proizvodni proces	90nm, SOI
Priporočeni nabori	nVidia NForce 4, Radeon Xpress 200, Via K8T890
Podpora za sistemski pomnilnik	DDR do 400MHz
Poraba	67W
Ostalo	NX bit, podpora za SSE1, 2 in 3

79% **PCF pravi...** "Odlične zmogljivosti v igrah in fantastično navijanje, drugače pa je med počasnejšimi na trgu."



Pentium D 820

Cena 73.400 SIT **Na spletu** www.intel.com

Dve ločeni procesorski jedri. Na enem čipu. To je prihodnost procesiranja za osebne računalnike. Če pomislimo, da gre za popolnoma novo tehnologijo, je ta Intelov procesor Pentium D presenetljivo poceni. Pred uradnim izidom prvih dvojedrnih procesorjev smo namreč pričakovali, da bodo ti procesorji pasje dragi. Vprašanje pa je, če se vam nakup dvojedrnega čipa sploh splača, tudi če si ga lahko privoščite. Nobenega dvoma ni, da imajo enojedrni čipi pošteno prednost v igrah, opažamo pa tudi, da niso igre edine, ki so še vedno vezane na enonitno programiranje. Ogromno aplikacij za domačo rabo je enako enoumnih.

Vse te enonitne aplikacije pa so največja težava tega Pentiuma D 820. Ta čip dejansko ni nič drugega, kot le par 90nm Pentiumov 4 Prescott z 1MB drugonivojskega predpomnilnika, ki je bil na hitro vržen na silicijevo ploščico. To ni le nesmiselna kritika – pri Intelu so priznali, da je jedro Smithfield v tem procesorju dejansko izhod v sili. Pri poganjanju enonitnih aplikacij se ta procesor torej obnaša kot čisto navaden 2,8GHz Pentium 4, to pa seveda pomeni, da je dosegel najnižje rezultate na testih, vključno z igrami.

PODROBNOSTI

Podnožje LGA 775

Jedro Dve jedri, ločen pomnilniški in vhodno-izhodni krmilnik

Vodilo 800MHz, half duplex

Frekvenca 2,8GHz

Predpomnilnik 2x 1MB L2

Cevovodi 31-stopenjski

Število tranzistorjev 230 mio

Proizvodni proces 90nm, strained silicon

Priporočeni nabori Intel 945, 955, nVidia NForce 4

Podpora za sistemski pomnilnik DDR2 do 667MHz, DDR so 400MHz (odvisno od nabora)

Poraba 85W

Ostalo XD bit, podpora za SSE1, 2 in 3

To pa ni vse, saj so bile samo tri aplikacije, ki smo jih tokrat uporabljali za testiranje, enonitne. V ostalih štirih aplikacijah, vključno s kodiranjem in dekodiranjem visoko-ločljivostnega videa in zahtevno obdelavo slik, so vsi ostali procesorji na testu lahko samo žalostno gledali za njim. Če pogledamo v prihodnost, lahko torej sklepamo, da bo prednost tega procesorja postala še vidnejša, saj večnitnost počasi postaja standard. Celo igre ga bodo dohitele, saj se bodo morali razvijalci kaj hitro privaditi programiranja za večjedrne procesorje, ki poganjajo moderne konzole. Priznamo, da je AMD-jev X2 3800+ v večini testov hitrejši, a je D 820 več kot pol cenejši.

82% **PCF pravi...** "Dvojedrne zmogljivosti za razumno ceno, pa še navijati ga je mogoče."

Dober nakup PCFormat

Athlon 64 3700+

Cena 81.480 SIT **Na spletu** www.amd.com

AMD-jev Athlon 64 je zdaj že privzeta izbira za vse igralce. O tem se ne bomo prerekali. Cena tega procesorja pa je samo še dodatna prednost, ko govorimo o primerjavi med zmogljivostmi in ceno; v bistvu bi težko našli racionalen argument za to, da bi vam priporočali zapraviti več denarja. To je torej to. 3700+ dobi krono. Testa je konec. Prosimo vas, da se premaknete naprej in nehate buljiti.

Hej, ne tako hitro! Priznamo, da ima ta čip cel kup lastnosti, ki jih preprosto moramo imeti radi. Zasnovan je na istem 90nm jedru San Diego kot božjastno dragi Athlon 64 FX-57. To pomeni, da ima vse lastnosti najnovejših Athlonov 64, vključno s podporo za nabor ukazov SSE3, 1MB drugonivojskega predpomnilnika, boljši pomnilniški krmilnik kot procesorji z jedrom Hammer in seveda nižjo porabo. To zadnje pomeni, da je 3700+ prav nenavadno hladen in učinkovit procesor. Celo pri največjih obremenitvah temperatura procesorja nikoli ni presegla 50ºC. To je (se trudimo, da bi zveneli kot v *Quake III*) je IMPRESIVNO. V primerjavi s cenejšim Athlonom 64 3200+ in Intelovim Pentiumom 4 650, ki ima približno isto ceno, pa ni tako morilski, kot si morda predstavljate. Za začetek naj povemo, da znaša frekvenca jedra 2,2GHz, kar pomeni, da je le za 200MHz hitrejši kot 3200+ in le 100MHz hitrejši, ko je navit. Razen v igrah ga Pentium 4 poseka, še posebej brutalno pa jih dobi preko kepe v visoko-ločljivostnih, multimedijskih in večnitnih aplikacijah, ki se bodo začele masovno pojavljati že naslednje leto.

Čip sam torej ne zagotavlja odličnih zmogljivosti za dalj časa, je pa platforma s podnožjem 939 taka, da bo v uporabi še kar nekaj časa.

PODROBNOSTI

Podnožje 939 nožic

Jedro Eno jedro, integriran pomnilniški in vhodno-izhodni krmilnik

Vodilo 1GHz, full duplex

Frekvenca 2,2GHz

Predpomnilnik 1MB L2

Cevovodi 12-stopenjski za računanje s celimi števili, 17-stopenjski za računanje s plavajočo vejico

Število tranzistorjev 154 mio

Proizvodni proces 90nm, SOI

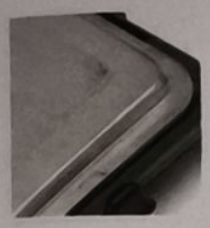
Priporočeni nabori nVidia NForce 4, Radeon Xpress 200, Via K8T890

Podpora za sistemski pomnilnik DDR do 400MHz

Poraba 89W

Ostalo NX bit, podpora za SSE1, 2 in 3

75% **PCF pravi...** "Fantastičen čip za igre, na splošno pa ni ravno tak, da bi pobiral nagrade."



Pentium 4 650

Cena 80.800 SIT **Na spletu** www.intel.com

Revizija Pentiuma 4, imenovana Prescott, vsekakor ni bila Intelova najboljša ideja. Strinjamo se tudi, da ne predstavlja zadostnega koraka naprej v primerjavi z zdaj pokojnim 130nm jedrom Northwood. Rezultati testov v igrah so tako vse prej kot vzpodbudni. Celo Athlon 64 3200+ je dal znatno boljše rezultate, pa je za kar 1,4GHz počasnejši.

Kratka razlaga tega bi bila ta, da je Prescott procesorsko jedro, ki se res izkaže komaj pri zelo visokih frekvencah. Ultra-globoki, 31-stopenjski cevovodi so dobra izbira komaj pri frekvencah 4GHz in višjih, istočasno pa počnejo grde stvari temu čipu. Težava je samo v tem, da Prescott nikoli ni dosegel frekvenc, katerim je bil namenjen, tako da so ti cevovodi postali prava nadloga. Žal pa gre za težavo, ki je ni mogoče odpraviti, ne glede na to, koliko predpomnilnika dajo pri Intelu v procesor. In tista 2MB predpomnilnika na tem procesorju sta že skoraj sumljiva. Dodatna težava tega procesorja je tudi ta, da je v večnitnih aplikacijah blazno počasen, kar velja za vse enojedrne procesorje na tem testu.

PODROBNOSTI

Podnožje LGA 775

Jedro Eno jedro, ločen pomnilniški in vhodno-izhodni krmilnik

Vodilo 800MHz, half duplex

Frekvenca 3,4GHz

Predpomnilnik 2MB L2

Cevovodi 31-stopenjski

Število tranzistorjev 169 mio

Proizvodni proces 90nm, strained silicon

Priporočeni nabori Intel 915, 925, 945, 955, nVidia NForce 4, Radeon Xpress 200, Via PT894, PT880

Podpora za sistemski pomnilnik DDR2 do 667MHz, DDR do 400MHz (odvisno od nabora)

Poraba 85W

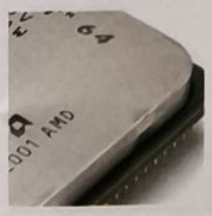
Ostalo XD bit, hipernitnost, podpora za SSE1, 2 in 3

Dejansko pa ta procesor ni taka polomija, kot trdijo nekateri. Gre namreč za multimedijsko pošast, ki skozi visoko-ločljivostne datoteke WMV9 reže kot skalpel. Prav tako ni najpočasnejši med enojedrnimi procesorji na testu, ko je govora o glasbi in kodiranju videa, pa še v *Photoshopu 7* se ne obnese slabo.

Namesto višanja frekvence pa Intel v 90nm Pentiume tlači še celo vrsto dodatkov. Poleg 2MB drugonivojskega predpomnilnika in podpore za nabor ukazov SSE3 ta procesor obvlada še 64-bitno naslavljanje pomnilnika, napredno funkcijo SpeedStep in varnostno funkcijo Execute Disable.

Žal vam ne moremo predstaviti rezultatov testov navijanja za ta procesor. Ker nam je tik pred izdajo revije odpovedala osnovna plošča, nismo pravočasno dobili nadomestne, tako da procesorja nismo mogli naviti. Po naših dosedanjih izkušnjah, pa to jedro omogoča kar nekaj navijanja – doseči je namreč mogoče frekvenco 3,8GHz.

74% **PCF pravi...** "Odlične multimedijske zmogljivosti, a 3GHz 531 ponuja več za zahtevano ceno."



Athlon 64 X2 3800+

Cena 101.880 SIT **Na spletu** www.amd.com

Ko je AMD pred nekaj meseci predstavil dvojedrni procesor Athlon 64 X2, smo ugotovili, da do njega ne moremo biti ravnodušni. Intel je namreč ubral nekako brezglavi pristop in je svoje dvojedrne Pentiume D na hitro spravil na police, AMD pa je svoje rešitve veliko bolje in elegantno izvedel. Zasluga za to po večini pripada že tako ali tako odlično zastavljeni arhitekturi K8, ki je podlaga za vse Athlone 64. Z integracijo pomnilniškega krmilnika ter vhodno-izhodnega sistema HyperTransport v sam procesor so pri AMD-ju morali le dodati jedra, nato pa se je arhitektura z nizko latenco in visokim pretokom podatkov preprosto sprehodila mimo Intelovih prvih dvojedrnih čipov.

To je pa seveda le zelo poenostavljena razlaga, a ni dvoma, da Intelova rešitev ni tako dobra. Intel se je namreč odločil, da bosta pomnilniški krmilnik in procesorsko vodilo ločena od samega procesorja in bo z njima upravljal severni most na osnovni plošči, kar se ne obnese tako dobro.

AMD je trenutno tako precej bliže sistemu 1+1=2 po zmogljivostih dvojedrnih procesorjev kot Intel. Rezultat tega je, da je brez navijanja 3800+ prehitel svojega glavnega tekmeca, Pentium D 820, v vseh testih, razen v enem.

A ni vse zlato, kar se sveti. Relativno nizka frekvenca, ki znaša le 2,0GHz, in dokaj skromna količina drugonivojskega predpomnilnika, ki ga je le 512kB za vsako jedro, pomeni, da zmogljivosti v enonitnih aplikacijah niso ravno zavidljive. V *Far Cry* je zmogel le 64 slik v sekundi, kar je nevarno blizu meji 60 slik v sekundi, ki velja za minimum za gladko igranje. Nad njim pa bodo najbolj razočarani vsi, ki radi navijajo, saj procesor ne omogoča veliko igračkanja. Če lahko sodimo po prodajni različici, ki smo jo testirali, ne pričakujte, da boste procesor lahko navili za kaj več kot 300MHz. Rezultat tega je, da je veliko cenejši Pentium D 820 po navijanju znatno hitrejši – tudi v igrah. Da, prav ste prebrali, Intelov počasni, 2,8GHz dvojček je hitrejši od tega izjemnega Athlona 64, tako v *Doom 3* kot v *Far Cry*.

PODROBNOSTI

Podnožje 939 nožic

Jedro Dve jedri, integriran pomnilniški in vhodno-izhodni krmilnik

Vodilo 1GHz, full duplex

Frekvenca 2,0GHz

Predpomnilnik 2x 512K L2

Cevovodi 12-stopenjski za računanje s celimi števili, 17-stopenjski za računanje s plavajočo vejico

Število tranzistorjev 154 mio

Proizvodni proces 90nm, SOI

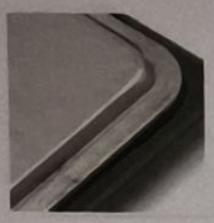
Priporočeni nabori nVidia NForce 4, Radeon Xpress 200

Podpora za sistemski pomnilnik DDR do 400MHz

Poraba 89W

Ostalo NX bit, podpora za SSE1, 2 in 3

88% **PCF pravi...** "Neverjetno zmogljiv v večnitnih aplikacijah, a precej omejen pri navijanju."



Pentium 4 670

Cena 188.600 SIT **Na spletu** www.intel.com

Ta procesor označuje konec nekega obdobja. Ni ravno najdražji enojedrni procesor v seriji Intelovih izdelkov za namizne računalnike (ta nagrada pripada 3,73GHz procesorju Extreme Edition), je pa Pentium 4 s trenutno najvišjo frekvenco. V bistvu je procesor z najvišjo frekvenco in pika. Ta čast mu bo verjetno pripadala še kar nekaj časa. Mogoče celo za vedno.

Procesorsko jedro Netburst namreč umira, saj je Intel obupal pri frekvenčnih podvigih. Sprememba proizvodnega procesa s 130nm na 90nm ni bila najboljša ideja kolosa iz kalifornijske Santa Clare. Uhajanje električnega toka je eksponentno poskočilo, zaradi česar je bilo jedro Prescott, na katerem je zasnovan ta procesor, neverjetno vroče in občutljivo. To je seveda prava katastrofa za procesor, ki je bil zasnovan za hitro delovanje. Kolikor nam je znano, Pentiumov 4 ni mogoče spraviti preko 3,8GHz (govorimo o tovarniških frekvencah). Intel pa je napovedal novo družino procesorjev za namizne računalnike, ki bodo manj požrešni in bodo imeli nižjo frekvenco, na policah pa bi se naj pojavili naslednje leto.

Medtem ko čakamo na nove čipe pa je Intel precej dodelal zadnje procesorje Netburst. Dodali so 64-bitno naslavljanje pomnilnika, zajetna 2MB drugonivojskega predpomnilnika, Execute Disable bit in še veliko več. Če vas zanima, zakaj so to storili, si le oglejte temperaturo, pri kateri ta pošast deluje ob polni obremenitvi, in sicer celih 68°C. Gre torej za najbolj vroč procesor na testu, kljub temu, da smo uporabljali Intelov standardni velikanski hladilnik. Zanimivo pa je, da je ta procesor mogoče še bolj naviti kot AMD-jev najhitrejši Athlon 64, torej FX-57. Menimo, da je edini razlog, da Intel ni predstavil uradnega 4GHz procesorja preprosto imidž – očitno bi radi dokazali, da se nameravajo osredotočiti na dodatne možnosti in večjedrne procesorje. Uradnega 4GHz procesorja torej ne boste mogli kupiti, boste pa tega lahko brez težav navili na takšno frekvenco.

PODROBNOSTI

Podnožje	LGA 775
Jedro	Eno jedro, ločen pomnilniški in vhodno-izhodni krmilnik
Vodilo	800MHz, half duplex
Frekvenca	3,8GHz
Predpomnilnik	2MB L2
Cevovodi	31-stopenjski
Število tranzistorjev	169 mio
Proizvodni proces	90nm, strained silicon
Priporočeni nabori	Intel 915, 925, 945, 955, nVidia NForce 4, Radeon Xpress 200, Via PT894, PT880
Podpora za sistemski pomnilnik	DDR2 do 667MHz, DDR do 400MHz (odvisno od nabora)
Poraba	115W
Ostalo	XD bit, hipernitnost, podpora za SSE1, 2 in 3

72% **PCF pravi...** "Če odmislimo igre, gre za soliden enojedrni procesor. Je pa zato predrag in zastarel."

Athlon 64 X2 4800+

Cena 260.400 SIT **Na spletu** www.amd.com

Ali gre mogoče za najbolj zaželen procesor za osebne računalnike na trgu? Oglejmo si dokaze: par 90nm jeder Athlon 64 brenči pri 2,4GHz, dvojček 1MB predpomnilnikov v procesorju in 110W porabe, kar ne presega porabe najhitrejših AMD-jevih enojedrnih čipov. Eeee... bo kar držalo. Razloge, zakaj je arhitektura K8, na kateri so zasnovani Athloni 64, najbolj primerna za prehod na dvojedrne procesorje, smo vam že razkrili. Zato se bomo malce posončili v slavi rezultatov, ki jih je 4800+ dosegel v naših testih.

Seveda nas lahko nekaj sekund tu in pešč-ica sličic tam hitro zanesejo med primerjanjem rezultatov testov. A bodimo realistični: zmogljivostna delta, ki na papirju deluje kot pravi prepad, zna biti med dejansko uporabo samo za las tanka razpokica v silikonu. A ne pri tem čipu. Oči prav lezejo iz jamic med opazovanjem, kako grafični prikaz zmogljivosti brzi proti samemu vrhu med testiranjem 4800+. Teste z večnitnimi aplikacijami je praktično prestopil, vključno z dekodiranjem visoko-ločljivostnega videa, pri katerem se enojedrni Athloni 64 skoraj zadavijo.

Tudi če ga pri ostalih stvareh primerjamo z enojedrnimi Athloni 64 se krasno obnese. Priznamo, da ni ravno dvakrat hitrejši v testih z večnitnimi aplikacijami, tako kot 3700+, ki je najbliže dvakrat hitrejšemu procesiranju med dvojedrnimi čipi. Ni pa daleč stran.

Najbolj ironično pa je, da je najbolj privlačna lastnost 4800+ ravno zmogljivost v enonitnih aplikacijah. S tem čipom dobite vso večnitno torto, istočasno pa se lahko posladkate še z enonitnimi igralnimi bonboni. No... saj veste, kaj mislimo. Za vse to matematično znanje se lahko zahvalite frekvenci jedra, ki znaša 2,4GHz, kar je precej za Athlone 64.

PODROBNOSTI

Podnožje	939 nožic
Jedro	Dve jedri, integriran pomnilniški in vhodno-izhodni krmilnik
Vodilo	1GHz, full duplex
Frekvenca	2,4GHz
Predpomnilnik	2x 1MB L2
Cevovodi	12-stopenjski za računanje s celimi števili, 17-stopenjski za računanje s plavajočo vejico
Število tranzistorjev	230 mio
Proizvodni proces	90nm, SOI
Priporočeni nabori	nVidia NForce 4, Radeon Xpress 200
Podpora za sistemski pomnilnik	DDR do 400MHz
Poraba	110W
Ostalo	NX bit, podpora za SSE1, 2 in 3

87% **PCF pravi...** "Noro dober v vseh pogledih, je pa odločno predrag za navadne smrtnike."

Athlon 64 FX-57

Cena Ok. 220.000 SIT **Na spletu** www.amd.com

Ta procesor, dame in gospodje, je oče vseh. Nepremagan svetovni prvak v težki kategoriji enojedrnih procesorjev. Sicer smo si želeli procesor testirati skupaj z Intelovim enojedrnim prvakom, Pentiumom 4 3,73 Extreme Edition, a slednjega nismo uspeli pravočasno dobiti na test.

Če to odmislimo, obstaja zelo malo stvari, ki bi omadeževale nesporno zmago FX-57 v razredu procesorjev z enim samim srčkom. 137 slik v sekundi v *Doom 3* in 88 v *Far Cry* pri osnovni frekvenci 2,8GHz je veliko več kot zmore katerikoli Pentium. Še bolj impresivno je, da lahko ta procesor veliko nauči 3,8GHz Pentiuma 4 o kodiranju videa, in to tako v DivX-u standardne ločljivosti, kot tudi v visoko-ločljivostnem WMV9, pri kodiranju MP3 v iTunes pa mirno koraka ob njem. Če vse skupaj seštejemo in to primerjamo z ostalimi enojedrnimi Athloni 64, je FX-57 hitrejši, kot bi imel pravico biti. Najhuje pri vsem skupaj pa je to, da nimamo pojma, kako je AMD-ju to sploh uspelo. Mogoče so izumili popolnoma nov revolucionaren način računanja, ki ga ostali Athloni 64 ne obvladajo...

Res pa je, da je ta procesor odločno predrag, da bi lahko našli kak normalen razlog za nakup. Če mora biti vaš računalnik res najhitrejši v vsaki igri in če si ga lahko privoščite, pa vam lahko povemo samo to, da boljšega procesorja ne bi mogli izbrati.

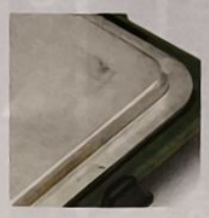
Vse pa ni tako rožnato, kot se morda zdi. Glede na to, da gre za čip za navdušence z odklenjenim množilnikom in božjastno visoko ceno, bi pričakovali, da se ga bo dalo navijati do onemoglosti. In bili bi pošteno razočarani. Za ta procesor velja namreč enako kot za vse ostale čipe iz serije FX – AMD jih je zasnoval tako, da že tako ali tako delajo pri praktično najvišji frekvenci, ki jo še zmorejo. Na testu smo ga uspeli naviti za le 200MHz s standardnim hladilnikom.

FX-57 pa ima še en velik problem: X2 4800+ lahko dobite le za nekaj drobiža več. In slednji je v enonitnih aplikacijah le za dlako počasnejši od FX-57, v večnitnih pa ga dobesedno ubije.

PODROBNOSTI

Podnožje	939 nožic
Jedro	Eno jedro, integriran pomnilniški in vhodno-izhodni krmilnik
Vodilo	1GHz, full duplex
Frekvenca	2,8GHz
Predpomnilnik	1MB L2
Cevovodi	12-stopenjski za računanje s celimi števili, 17-stopenjski za računanje s plavajočo vejico
Število tranzistorjev	114 mio
Proizvodni proces	90nm, SOI
Priporočeni nabori	nVidia NForce 4, Radeon Xpress 200, Via K8T890
Podpora za sistemski pomnilnik	DDR do 400MHz
Poraba	104W
Ostalo	NX bit, podpora za SSE1, 2 in 3

80% **PCF pravi...** "Kralj procesorjev za igre, ima pa noro ceno in ga ni mogoče pošteno naviti."



Pentium D 840 Extreme

Cena 289.700 SIT **Na spletu** www.intel.com

Dobrih 216.000 SIT slovenskih tolarjev loči ta vrhunski, 3,2GHz dvojedrni procesor Pentium od vhodnega bratca, Pentiuma D 820. Še bolj pretresljivo pa je, da lahko za ceno enega procesorja 840 Extreme Edition dobite kar štiri čipe 820. In vedite, da ta dekadentni dvojedrni procesor še zdaleč ni štirikrat hitrejši od cenejšega modela.

V bistvu se oba razlikujeta po le treh lastnostih. Prva je le malenkostno zvišana delovna frekvenca, saj je ta procesor le za 400MHz hitrejši. Poglejmo to z drugega zornega kota: za 400 odstotkov višjo ceno dobite 15 odstotkov višjo frekvenco. Še huje je pri navijanju – ko sta navita, je razlika med frekvencama obeh le 200MHz, torej 6 odstotkov. To torej pomeni, da niti odklenjen množilnik pri Extreme Edition (prvič pri Intelovem prodajnem čipu) pri tem ne pomaga. Resnica je taka, da lahko z malo navijanja dobite skoraj identičen procesor za 73.000 SIT.

Če seveda še ena novost procesorjev Extreme Edition, torej hipernitnost, ni tista, ki bi prevesila tehtnico na njegovo stran. Z omogočeno hipernitnostjo lahko ta čip istočasno procesira dve niti v vsakem jedru. Priznati moramo, da je prav zabavno opazovati štiri zelene grafe utripati v upravitelju naprav, pridobitve v zmogljivostih pa so nas grozno razočarale. V bistvu je celo tako, da je bil procesor v določenih testih počasnejši z vklopljeno hipernitnostjo. To seveda ni izključno Intelova krivda. Windows XP namreč ne zna ločiti fizičnega in navideznega procesorja in je pravi butec, ko je potrebno upravljati s programskimi nitmi. To pomeni, da lahko sistem občasno poskuša poganjati dve niti zahtevnega programa v enem samem hipernitnem jedru, namesto da bi delo bolj pametno razdelil med obe fizični jedri.

Ne pozabite pa tega, da boste morali investirati v drago novo osnovno ploščo, na kateri je Intelov nabor 855 ali nVidiin nForce.

PODROBNOSTI

Podnožje	LGA 775
Jedro	Dve jedri, ločen pomnilniški in vhodno-izhodni krmilnik
Vodilo	800MHz, half duplex
Frekvenca	3,2GHz
Predpomnilnik	2x 1MB L2
Cevovodi	31-stopenjski
Število tranzistorjev	169 mio
Proizvodni proces	90nm, strained silicon
Priporočeni nabori	Intel 955, nVidia NForce 4
Podpora za sistemski pomnilnik	DDR2 do 667MHz
Poraba	130W
Ostalo	XD bit, hipernitnost, podpora za SSE1, 2 in 3

61% **PCF pravi...** "Komajda kakšen napredek v primerjavi s cenejšim Pentiumom D 820."

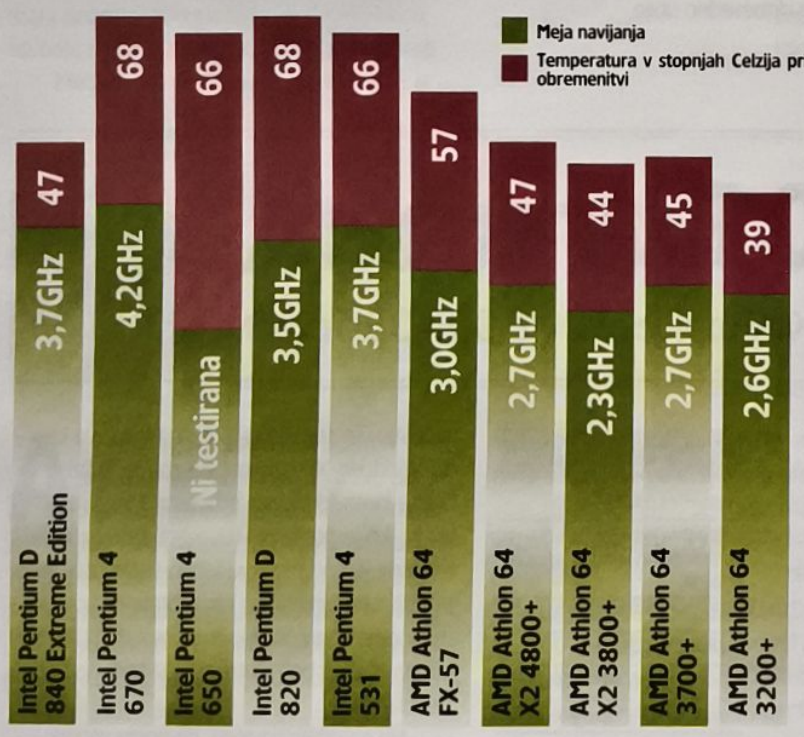
SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

Vse podrobnosti in rezultati testov v eni tabeli

	ok. 50.000 SIT Intel Pentium 4 531	39.720 SIT AMD Athlon 64 3200+	73.400 SIT Intel Pentium D 820	81.480 SIT AMD Athlon 64 3700+	80.600 SIT Intel Pentium 4 650
	78%	79%	82%	75%	74%
Vrsta	Enojedrni, ločen pomnilniški in vhodno-izhodni krmilnik	Enojedrni, integriran pomnilniški in vhodno-izhodni krmilnik	Dvojedrni, ločen pomnilniški in vhodno-izhodni krmilnik	Enojedrni, integriran pomnilniški in vhodno-izhodni krmilnik	Enojedrni, ločen pomnilniški in vhodno-izhodni krmilnik
Frekvenca	3,0GHz	2,0GHz	2,8GHz	2,2GHz	3,4GHz
Predpomnilnik	1MB L2	512k L2	2x 1MB L2	1MB L2	1MB L2
Podnožje	LGA775	Podnožje 939	LGA775	Podnožje 939	LGA775
Na spletu	www.intel.com	www.amd.com	www.intel.com	www.amd.com	www.intel.com

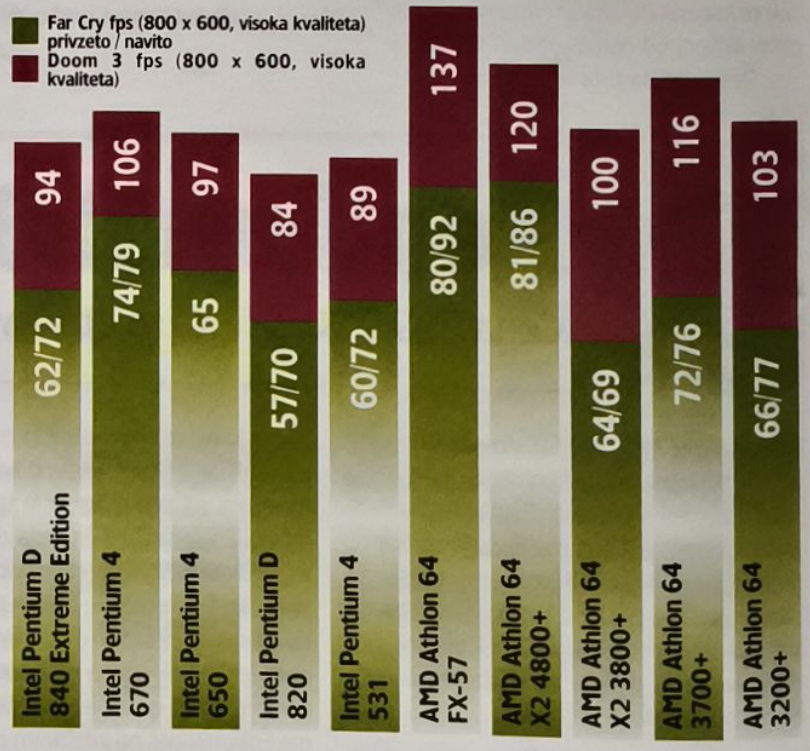
Navijanje

Kako se čipi obnesejo z več hrane



Igre

Procesorji pri premikanju pik



PCF Razsodba

Dvojedrno veselje ali dvojne težave?

Najprej bomo povedali slabo novico: izbira procesorja je postala veliko težja. Tradicionalni težavi pri izbiri med Intelom in AMD-jem in razbijanju glave, če se splača kupiti poceni procesor, ki ga je mogoče fino naviti, se je pridružila še izbira med enojedrnim in dvojedrnim procesorjem.

Kot smo vam že povedali, je na trgu programske opreme stanje pač tako, da gre za pisano mešanico enonitnih in večnitnih aplikacij. Še večja težava je ta, da večopravilnost, ki bi naj bila glavna prednost večjedrnih procesorjev, ni tako dobro izpeljana, kot smo upali. Čeprav se dvojedrni procesorji dobro obnesejo v še tako zahtevnih igrah, medtem ko dekodirajo visoko-ločljivostni video v ozadju, je procesorje potrebno ročno prepričati, da naj to počnejo. No, pa smo prišli do Windows XP in njegovih težav pri upravljanju s programskimi nitmi.

Če vam vse skupaj uspe, nikoli več ne boste pomislili, da bi se predali omejitvam enojedrnih procesorjev. Ker se računalništvo nezadržno seli na inteligentno podporo večnitnosti (nenazadnje tudi s prihodom Windows Vista, ki je napovedan za konec naslednjega leta) boste z nakupom večjedrnega procesorja dobili platformo, ki vam bo služila precej

NASLEDNJI MESEC
VELIKI TEST GRAFIČNIH KARTIC

101.880 SIT	188.600 SIT	260.400 SIT	ok. 220.000 SIT	289.700 SIT
AMD Athlon 64 X2 3800+	Intel Pentium 4 670	AMD Athlon 64 X2 4800+	AMD Athlon 64 FX-57	Intel Pentium D 840 Extreme
88%	72%	87%	80%	61%

Dvojedrni, integriran pomnilniški in vhodno-izhodni krmilnik	Enojedrni, ločen pomnilniški in vhodno-izhodni krmilnik	Dvojedrni, integriran pomnilniški in vhodno-izhodni krmilnik	Enojedrni, integriran pomnilniški in vhodno-izhodni krmilnik	Dvojedrni, ločen pomnilniški in vhodno-izhodni krmilnik	**Vrsta**
2,0GHz	3,8GHz	2,4GHz	2,8GHz	3,2GHz	**Frekvenca**
2x 1MB L2	1MB L2	2x 1MB L2	1MB L2	2x 1MB L2	**Predpomnilnik**
Podnožje 939	LGA775	Podnožje 939	Podnožje 939	Podnožje 939	**Podnožje**
www.amd.com	www.intel.com	www.amd.com	www.amd.com	www.intel.com	**Na spletu**

Kodiranje videa

Res zahtevne naloge

Enoopravilni test

Večopravilni test

	Kodiranje WMV9, min:sek	Dekodiranje HD videa, raba procesorja	Photoshop 7 in kodiranje v WMV9, min:sek	Doom 3 in kodiranje WMV9, fps
INTEL				
Pentium D 840 Extreme Edition	3:09	12%	0:40	57
Pentium 4 670	3:54	21%	0:58	54
Pentium 4 650	4:09	22%	1:18	49
Pentium D 820	3:11	15%	0:53	64
Pentium 4 531	4:37	25%	1:30	44
AMD				
Athlon 64 FX-57	3:49	44%	0:57	113
Athlon 64 X2 4800+	2:23	23%	0:36	95
Athlon 64 X2 3800+	2:50	29%	0:45	75
Athlon 64 3700+	4:45	52%	1:14	90
AMD Athlon 64 3200+	5:46	62%	1:25	43

Sandra pravi...

Kraljica zmogljivostnih testov je spregovorila

SiSoft Sandra memory bandwidth, MB/s

SiSoft Sandra integer performance

SiSoft Sandra Floating point SSE performance

	SiSoft Sandra memory bandwidth, MB/s	SiSoft Sandra integer performance	SiSoft Sandra Floating point SSE performance
INTEL			
Pentium D 840 Extreme Edition	5.058	19.141	61.956
Pentium 4 670	4.995	11.362	36.826
Pentium 4 650	4.777	9.969	32.324
Pentium D 820	4.902	15.176	37.351
Pentium 4 531	4.906	8.715	28.312
AMD			
Athlon 64 FX-57	6.019	11.885	28.989
Athlon 64 X2 4800+	5.786	20.394	49.842
Athlon 64 X2 3800+	5.432	16.996	41.538
Athlon 64 3700+	5.759	9.337	22.774
Athlon 64 3200+	5.480	8.487	20.698

dolgo. Ker pri *PCFormatu* razmišljamo dolgoročno, smo pripravljeni danes investirati, da bi jutri lahko izkoristili vse prednosti novih platform.

Če ste navdušeni nad igrami, pa je ni prave zamenjave za enojedrne pošasti. Za kaj takega je izbira enostavna: AMD Athlon 64 3200+. 90nm jedro Venice, ki je srce tega procesorja, ponuja dovolj možnosti za navijanje, da so ostali procesorji na trgu že skoraj odveč.

Vsem ostalim pa priporočamo, da vržejo svoj denar v smeri dvojedrnih procesorjev. Na tem delu trga pa izbira med Intelovimi in AMD-jevmi procesorji ni tako jasna. Če kupujete računalnik, ki ga nameravate dolgo uporabljati in nimate namena preveč nadgrajevati, je noro poceni Pentium D 820 neverjetno dobra izbira za zahtevano ceno, pa še izjemno zmogljiv je, ko je navit. Vsi, ki vas zanima nadgrajevanje, pa potrebujete platformo, ki bo to omogočala, zato nam je v tem primeru bolj všeč AMD-jevo podnožje 939 kot Intelovo LGA775.

Tako smo prišli do obračuna med dvema poceni dvojedrnima procesorjema. Kot procesor se Pentium D 820 dobro obnese, a če položimo roko na srce in vržemo oko v prihodnost, imamo raje Athlona 64 X2 3800+, ki je preprosto boljši. **PCF**

Poskrbite, da boste izbrali procesor, ki najbolje ustreza vašim potrebam.

PRENOVLJEN IN ŠE BOLJŠI!

SEKSI! ZABAVEN! UPORABEN!
WWW.FHMSLO.NET
11/2005 790 SIT

FHM

PRENOVLJEN IN ŠE BOLJŠI!

SEKS V SLOVENIJI

Prvi del raziskovalne trilogije. Ta mesec: slači-klubi!

101 PIVO, KI GA ŠE NISI PIL!

Razširi si svoja pivska obzorja, za ceno desne ledvice!

SUPER-KVIZ!

ŽENSKE! KDO JIH POTREBUJE?

Svet brez brokolija, Esmeralde in z neomejeno Ligo prvakov! Bi lahko preživel v njem?

TINA G

ISSN 1581-8349
9 771581 834728
Poštnina plačana pri pošti 2102

ŽE V PRODAJI ZA SAMO 790 SIT!

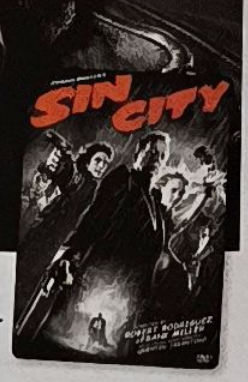
+

Konec sveta – zagotovljen!
Seks nasveti strokovnjakov!
Najbolj seksi francoska bejba!
40 nepozabnih nogometnih tekem!

DVD Kotiček

DVD MESECA

Sin City



Regija 2 Buena Vista Home Entertainment

V zadnjem času smo priča pravi poplavi bolj ali manj uspešnih filmov, posnetih po stripih (*Daredevil, Spiderman, X-Men*); medtem ko so njihovi režiserji poskušali ostati zvesti vzdušju izvornega materiala, pa je Robert Rodriguez storil še korak dlje. *Sin City*, ki ga lahko mirne duše opišemo kot sodobni film noir na steroidih, je namreč najbolj zvest in inventiven prenos stripa na filmsko platno v vsej zgodovini.

Temelji na treh zgodbah kultnega istoimenskega stripa Franka Millerja (*The Hard Goodbye, The Big Fat Kill* in *That Yellow Bastard*), postavljenih v temačno Mesto greha, ki ga naseljujejo pokvarjeni policisti, prostitutke, seksualni iztirjenci in drugi antijunaki, ki nimajo nobenih pomislekov, ko je treba sovražnika zmleti v krvavo brozgo. Rodriguez je impresivno in zares veliko igralsko zasedbo, ki vključuje tako uveljavljene kot manj znane zvezdnike Hollywooda, prestavil dobesedno v Millerjeve ilustracije – Bruce Willis igra ostarelega policista, ki bije osebno vojno s pedofilom; Mickey Rourke je poetično grdi robavs, ki je prisegel, da bo maščeval umor lepe prostitutke, ki se je v njegovem zavoženem življenju še najbolj približala resničnemu angelu; Benicio Del Toro pa poruši delikatno ravnovesje moči in tihi dogovor med policisti in mestnimi prostitutkami, ko zatava v stari del mesta, kjer edini zakon pišejo smrtonosne prijateljice noči.

Ocena
Film ✪✪✪✪✪
Disk ✪✪✪✩✩

Tako kot *Sky Captain and the World of Tomorrow* je tudi *Sin City* v celoti posnet pred zelenim zaslonom, okolja pa so bila s pomočjo digitalne računalniške tehnologije vstavljena naknadno. Brutalni vizualni spektakel *Mesta greha* se od stripa razlikuje dobesedno le po številu slik v sekundi, ohranil pa je tudi črno-belo tehniko z občasnimi izbruhi barve. *Sin City* je neusmiljeno nasilen, seksističen in politično nekorekten, kar so v tem primeru končno same prednosti.

Million Dollar Baby

Regija 2 Entertainment in Video

Verjetno je bilo le vprašanje časa, kdaj bo Clint Eastwood – briljantni režiser, igralec in živa legenda – posnel film o boksu, saj je na najbolj krutem športu na Zemlji nekaj, kar kamera preprosto obožuje. In čeprav *Million Dollar Baby* ne predstavlja ravno vrhunca njegove igralske ali režiserske kariere, se vseeno poigrava z zahtevno, kompleksno zgodbo, ki boksarsko areno uporablja le kot ozadje globlje raziskave človeških odnosov.

Eastwood igra ostarelega trenerja boksa Frankieja, lastnika propadle telovadnice, ki v prostem času izganja notranje demone z branjem poezije in obiskovanjem cerkve. Nekega dne v njegovo življenje vstopi Maggie (Hilary Swank), ki je odločena, da bo v boksu uspela, če jo bo Frankie vzel pod svoje okrilje.

Neusmiljeno nesentimentalna melodrama je osvežujoče osvobojena jokavih vložkov, ki so drugače očitno postali obvezen dodatek tovrstnih zgodb, v zadnji tretjini pa *Million Dollar Baby* brez milosti udari tja, kjer boste udarec najmanj pričakovali.

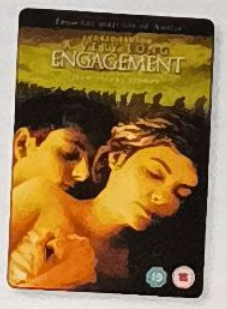
Ocena
Film ✪✪✪✩✩
Disk ✪✪✪✪✩

Un Long Dimanche De Fiançailles

Regija 2 Warner Home Video

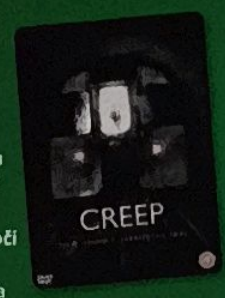
A Very Long Engagement (kot se glasi angleški naslov filma) je nova stvaritev režiserja Jeana-Pierra Jeuneta, ki nas je pred leti očaral z *The City of Lost Children* in *Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain*. Očarljiva žanrska kombinacija vojne drame, ljubezenske zgodbe, detektivke in črne komedije je prikazana skozi oči Mathilde (Audrey Tatou), ki se po koncu prve svetovne vojne ne vda malodušju, čeprav se je za njenim zaročencem skrivnostno izgubila vsaka sled. Ker ni nobenih dejanskih očividcev njegove smrti, Mathilde najame zasebnega detektiva in se odpravi na pravo odisejado, da bi našla namige o usodi svojega ljubimca.

Sanjska, ekspresionistična podoba Jeunetovih filmov v sodobni kinematografiji skorajda nima primerjave, skupaj s sporočilom o absurdnosti vojne pa si *A Very Long Engagement* nedvomno prisluži priporočilo; obstaja namreč zelo malo filmov, ki se ukvarjajo s tako depresivnimi obdobji zgodovine na kompleksen in hkrati optimističen način.



Ocena
Film ✪✪✪✪✩
Disk ✪✪✪✩✩

Creep Regija 2



Angleške grozljivke so v zadnjih letih doživele pravo malo renesanso s *28 Days Later* in *Shaun of the Dead*, ki je dokazala, da je angleški humor še zmeraj najboljši. Njunemu uspehu poskuša slediti tudi *Creep*, vendar ji pri tem prav grdo spodleti. Zgodba spremlja dekle, ki se ponoči znajde ujeta na postaji londonske podzemne železnice, in odkrije, da so zgodbe o pošasti, ki živi v podzemnih tunelih mesta, resnične... Ljubitelji *Run Lola Run* si boste lahko napasli oči na Franki Potente, ki znova brezglavo teka naokoli, saj *Creep* pravzaprav ne ponuja nič česar drugega. Tudi naslov je nekoliko zavajajoč, saj bi se bolj primerno glasil *Crap*.

✪✪✩✩✩

Are we there yet? Regija 2

Are We There Yet? je neumna družinska komedija, ki bo na prave strune zabrenkala le pri tistih, ki še niso dopolnili sedem let (pa tudi takim ogled filma toplo odsvetujemo) Rešiti je ne more niti Ice Cube, ki igra Nicka, lastnika trgovine s športnimi spominki, ki obljubi, da bo za novoletni večer dostavil dva razvajena mulca tristo kilometrov daleč, samo da bi zlezel v hlačke njuni mami. Večina filma spominja na nekakšen *Home Alone* na kolesih, ki pa ne premore nobenega čara, na koncu pa si drzne celo pridigati o družinskih vrednotah. Ali smo že tam? Neeeeeee, niti približno.

✪✩✩✩✩

Mean Creek Regija 2

Po nepisanem filmskem pravilu se skupini najstnikov, ki zaide v gozdove, ne piše nič dobrega; *Mean Creek* pa je dokaz, da lahko tudi najbolj obrabljeni stereotipi obrodijo globoko in napeto zgodbo. Ta se osredotoča na skupino pubertetnikov, ki skujejo maščevalni načrt, s katerim bodo na potovanju po reki naučili kozjih molitvic šolskega nasilneža – tragedija pa seveda čaka za ovinkom... *Mean Creek* je nekakšen križanec med *Stand By Me* in *Deliverance*, v primerjavi s standardno filmsko ponudbo pološčenih najstniških komedij tipa *American Pie* pa je dobrodošla sapica svežega zraka.

✪✪✪✪✩

Be Cool Regija 2

Naj vas naslov ne preslepi: nadaljevanje komedije *Get Shorty* iz leta 1995, v katerem znova srečamo Chilija Palmerja (John Travolta), ki se tokrat na vrat na nos vrže v veliki posel glasbene industrije, je vse kaj drugega kot kul. V skoraj dveh urah vam bo postregel z resnično boleče izkušnjo neposrečenih šal, neokusnim rasnim humorjem in dolgočasno parado zvezdnikov, ki igrajo, kot da bi jih nosila luna. *Be Cool* je najslabši film leta 2005, ki se bo v zgodovino zapisal kot klasika dolgčasa. Sedi. Ena.

✪✩✩✩✩

Avtorska patrulja

PCF si ogleda najnovejše nesmisle, ki zadevajo izmenjavo datotek

Ameriško vrhovno sodišče je v nasprotju z vsemi predvidevanji (in tudi v nasprotju s sodbami vseh ostalih ameriških sodišč) izreklo pogubno razsodbo v tožbi proti Groksterju, v kateri stoji, da so lastniki omrežij P2P odgovorni za "stranke", ki ta omrežja uporabljajo.

To je podobno, kot da bi razsodili, da so telefonska podjetja odgovorna za to, kar njihovi odjemalci počno s telefoni. Ker je P2P "nova" tehnologija, bo debilna pravila sčasoma mogoče uveljaviti, če le imaš neomejene količine tujega denarja, ki ga lahko zapravljaš v tožbah na vseh mogočih sodiščih, dokler ne najdeš sodnika, ki se strinja s tabo. Pri tem pa je nekaj precej smešno: očitno je za kaj takega že prepozno.

Najnovejša poročila o uporabi omrežij za izmenjavo datotek kažejo, da glasba predstavlja manjši del prometa kot kadarkoli doslej. In čeprav so filmi še vedno najbolj pogosto izmenjana oblika podatkov (okoli 60%), pretok teh prav tako pada. CacheLogic je avgusta izvedel raziskavo, ki je pokazala, da je več kot 42% prometa označenega kot "drugo", večina pa je bila označena kot "legitimno". Ne! Saj menda že vsi vemo, da omrežja P2P uporabljajo zlobni teroriztzi (sic), pirati, ki tako zbirajo sredstva za njihove zlobne načrte, da bi širili nespecifične NEVARNOSTI med nič hudega sluteče otroke tega sveta.

Zdi se, da se po celi seriji študij, ki kažejo, da izmenjava datotek MP3 zvišuje prodajo CD-jev, umika celo RIAA. To seveda pomeni, da z vsem svojim norenjem delujejo že skrajnje neumno. Veliki bwana organizacije RIAA, Mitch Bainwol, je pred kratkim izjavil, da so zapisovalniki CD-jev tisti glavni demoni. Trdi, da ljubitelji s pomočjo kopiranja nelegalno dobijo kar 29% vse posnete glasbe, preko omrežij P2P pa le 16%. Domače snemanje ubija glasbeno industrijo. Da. Mi verjamemo, da več kot 97% glasbe slišimo z "ušesi", zato bomo kar takoj začeli kampanjo zoper njih.

Spletnestrani

MESEČNE INTERNETNE PERIPETIJE

Mitchell Baker, nova direktorica Mozilla Corporation.

Mozilla bo tožila

Odprtokodna alternativa je postala delniška družba. Se je prodala?

Mozilla Foundation je prejšnji mesec objavila, da je bilo snetih 75 milijonov *Firefoxov*, zdaj pa pripravlja na velike spremembe. Ker se tržni delež *Mozille* vztrajno raste, so se tam odločili, da

Nakupovanje
CRAZY EBAY MOM

"Moja mama je znorela. Tako kot kakšna od tistih žensk na lokalni televiziji." Pri *PCF* smo včasih prav feministično razpoloženi, zato se nam je zdela nora zasvojenost gospodinj z eBayem zabava za cel dan. A to še ni nič.

Nora eBay mama si zasluži slavo. Vsaka soba v njeni hiši, razen ene same kopalnice in sinove sobe (ta je tudi avtor te strani – sin, ne soba), je prava zakladnica popolnoma neuporabne krame, ki jo je mama kupovala od najrazličnejših prodajalcev.

Zgodba je resnično nenavadna, krasno pa jo je dokumentiral ubogi mulc, ujet v krami, ki odlično opisuje vsako zbirko starih stenskih koledarjev in zaprašenih obtežilnikov za papir s pravo dozo zdrave ironije.

Kot so ljubitelji eBaya sami potrdili, je jasno, kako enostavno je hišo zapolniti z neuporabno kramo, ta stran pa je pravi dragulj med vsemi izpovedmi. Obišćite jo preden začnete licitirati.

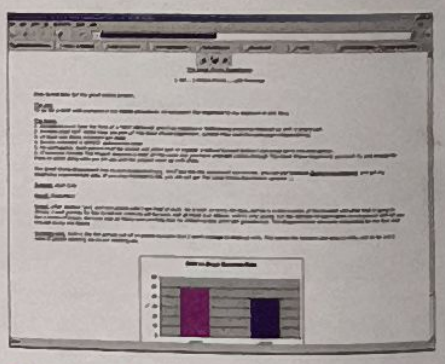
www.auctions-registration.com

Sanje
VECTOR PARK

Osem milijard strani v *Flashu* se vsak dan pojavi v klepetalnicah po vsem svetu. Verjetno je jasno, da je velika večina teh strani en sam kup smeti, ki kažejo želvam podobne mačke, ki igrajo tenis ali kaj podobno neumnega – razen tistih, ki smo vam jih predstavili tukaj. Vse tiste strani so bile seveda odlične. Zdaj vas pa prosimo, da vse to pozabite in se delate, da prvič slišite za stran v *Flashu*. Vector Park je namreč točno tisto, kar bi takšne strani morale biti.

Ne gre za butasto risanko ali za kakšno nadležno generiranje vzorcev, temveč za pokrajino, ki jo lahko raziščete. Ko kazalec premaknete na določene dele slike, se bodo zgodile določene spremembe v okolju. Drevesa rastejo, ptice lahko priletijo, jame se odpirajo, pojavljajo se razburljiva nova področja, umirjen, a živ svet pa vas bo popolnoma prevzel. Ta animacija je prekrasno enostavna in je čista umetnost, zato smo se vanjo čisto zaljubili.

www.vectorpark.com/park.html



Znanost
THE GREAT PHONE EXPERIMENT

"Kako naključno. Tega res že dolgo nismo videli. Pridem naslednji teden, tako da je kul." Uspeh! Eno dekle, ena telefonska številka in sto srečanj je načrt Velikega telefonskega eksperimenta, v katerem se "eno dekle" poskuša dogovoriti za srečanje ob pijači z vsemi osebami v njenem telefonskem adresarju.

Obstajajo pa pravila, kot jih pričakujemo pri vsakem domnevno znanstvenem eksperimentu, seveda pa ne gre niti brez grafov. Z vsako osebo, ki je shranjena v njenem adresarju, se mora dekle srečati (razen če oseba ne odkloni srečanja), posamično in po abecednem redu – z nekaterimi pa se ni pogovarjala že več let. Vsaka oseba prejme SMS s povabilom na srečanje, če ni odgovora na sporočilo, pa mora dekle to osebo še poklicati. Rezultati so sproti opisani v tem spletnem dnevniku. Takšna vdanost nesmiselnim idejam je razlog, da internet sploh obstaja. Naj živijo eksperimenti.

www.livejournal.com/users/phoneexperiment

bodo precejšen del posla registrirali kot delniško družbo.

Julija in avgusta je tržni delež *Firefoxa* v bistvu padel z 8,71% na 8,07%, delež *Internet Explorerja* pa je poskočil s 86,56% na 87,2%, kar pomeni, da je Microsoft pobral tisto, kar je odpadlo pri *Firefoxu*. O točnih razlogih za to lahko samo ugibamo,

"Z večanjem tržnega deleža bo Mozilla postala delniška družba"

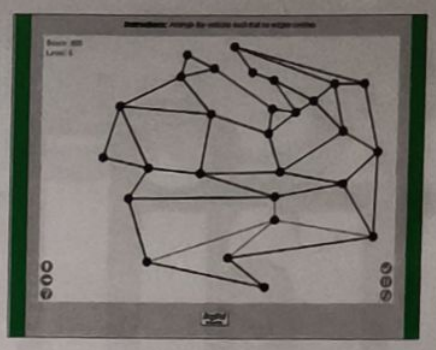
a mnogi navajajo, da so nove varnostne luknje v *Firefoxu* odvrnile kar nekaj uporabnikov, nekateri pa trdijo, da razlog za to tiči v novo nastali delniški družbi Mozilla Corporation.

Problem neprofitne organizacije na profitno orientiranem trgu je pojasnila nova predsednica delniške družbe, Mitchell Baker, v svojem blogu: "Težko se je odločiti, kateri načini za ustvarjanje prihodkov so razumni in kateri so neprimerni. Delniška družba Mozilla Corporation je bila ustanovljena ravno zaradi tega. Gre za obdavčeno pravno osebo, ki ima več zakonske svobode kot Mozilla Foundation."

TRDNI TEMELJI

Korporativno krilo organizacije bo postalo dom za mnoge trenutne zaposlene, imelo pa bo seveda tudi svoj izvršni odbor, ki bo prevzel odgovornost za vodenje brskalnika *Firefox* in odjemalca za e-pošto *Thunderbird*. Novejši projekti in tisti, ki so še vedno v zgodnjih fazah razvoja, kot sta na primer brskalnik *Camino* za Mace in programski paket *SeaMonkey*, pa bo še vedno nadzirala manj zlovešča Mozilla Foundation.

Skrb, da je to začetek konca "alternativne" izbire pa je povsem odveč. Vsi projekti bodo ostali trdno zasidrani v etiki brezplačne programske opreme. Na sami strani piše: "Z ustanovitvijo komercialne podružnice bodo dejavnosti zbiranja sredstev novega podjetja zagotovile sredstva za podporo razvoju, testiranju in izdajanju različnih Mozillinih odprtokodnih tehnologij." Delnice ne bodo na voljo ne javnosti ne zaposlenim, saj se bodo vsi prihodki stekali naravnost v Mozilla Foundation. PCF



Uganka
PLANARITY

Vse se je začelo kot študentski projekt, postal pa je eden tistih "fenomenov" interneta, o katerih stalno slišimo. John Tantalo, absolvent računalništva na univerzi Case Western Reserve je ustvaril Planarity, koncept pa je razvilo njegovo dekle, Mary Radcliffe, absolventka matematike na univerzi Western Michigan (če ste že vprašali).

Osnovna ideja igre je neverjetno enostavna: določeno število povezanih točk je potrebno razporediti tako, da se nobena daljica, ki jih povezuje, ne seka več. Ker vsako točko povezujejo najmanj dve in največ štiri daljice, naloga sploh ni enostavna, težavnostna stopnja pa se strmo dviguje s številom točk na vsaki stopnji. Pri osmi stopnji postane zadeva blazno komplicirana, zato vas pri *PCFormatu* izzivamo, da presežete 19. stopnjo, ki smo jo v uredništvu enkrat celo dosegli, preden smo po nesreči zaprli okno, igra pa je pozabila naše nastavitve. Rezultat tega pa je bilo seveda razočarano tuljenje.

planarity.net

Modifikacije
CASEFANCASE

Peter Edge dela v računalniški trgovini na Novi Zelandiji. Ko njegovo podjetje sestavlja računalnike za svoje stranke, so v ohišjih pogosto vgrajeni dodatni ventilatorji, ki jih večina njihovih uporabnikov ne potrebuje. Zato Peter verjetno ni bil presenečen, ko je v skladišču nekega dne našel celo škatlo 8cm ventilatorjev.

Zmogljivejši modificirani računalniki, ki jih igralci tako ljubijo, seveda zahtevajo boljše hlajenje, vodno hlajeni stroji, ki so sicer prav lepi, pa so precej dragi. Zakaj torej ne bi imeli ohišja, ki je sestavljeno iz 70 ventilatorjev? Ti pokrivajo 95% ohišja in vsi delujejo, tako da vlečejo nore količine zraka skozi levo stranico in ta zrak izpihujejo skozi desno, sprednjo in zadnjo stranico.

Stavimo, da zdaj aktivno razmišljate o tem, kako to napredno hlajenje vpliva na zmogljivosti računalnika. No... ne ravno briljantno. Osnovna plošča je vsekakor zelo hladna, procesor pa teče pri praktično isti temperaturi.

peteredge.orcon.net.nz/casepics.htm

www.networksdefender.com

networks DEFENDER

Ugotovite, zakaj se podjetja iz vsega sveta odločajo za
SLOVENSKO VARNOSTNO REŠITEV

Celovita varnostna rešitev Vašega podjetja.
NA VOLJO TUDI ZA MANJŠA PODJETJA

POOBLAŠČENI PONUDNIKI REŠITVE NETWORKSDEFENDER
TRIGLIF informacijske tehnologije d.o.o 01/ 47 76 739
ARTS d.o.o. 01/8369-030
IPC CORPORATION d.o.o. 02/ 537 16 60
EUROCOM d.o.o. 03/425 47 50
RSH d.o.o. 03/562 60 40
PARCOM d.o.o. 05/335 27 00
ZUPO d.o.o. 01/ 562 01 80

POOBLAŠČENI DISTRIBUTER ZA SLOVENIJO:
Repro - MS 03 d.o.o., Šmartinska 106, 1000 Ljubljana, Tel.: 01 5853 411

PROIZVAJALEC:
TrendNET d.o.o, računalniški inženiring, Šlandrova cesta 6A, 3320 Velenje, Tel.: 03 5863 033, Fax: 03 5861 970, Spletna stran: www.trendnet.si

... FireWall
... Mail AntiVirus
... Mail AntiSpam
... Mail Content Checking
... Web Content Scanning
... Web Content Checking
... VPN IPsec
... VPN PPTP
... Quality Of Service
... DHCP Server
... Web-based administration
... Online-update (both automatic as manual)
... Supporting typical SOHO environments

Naslednji mesec v PCFormat-u

Darila

za računalniške navdušence

Pomagali vam bomo izbrati najboljša božična darila za vašega računalniškega navdušenca

NAROČITE SE
PCFormat je najlepše prejemati na dom!
Pokličite številko
080 23 13

Ne zamudite...

Brezplačna priloga o vseh najbolj legendarnih igričarskih sistemih!

Plus! Veliki primerjalni test grafičnih kartic, opisi iger Civilization 4, Age of Empires 3, Myst V, NBA Live 05, Bet on Soldier, Call of Duty 2 in še več...

V PRODAJI 1. DECEMBRA 2005

Vsebina revije se lahko še spremeni.

Sold Out software

VideoToP
CD-ROM * Computers * Multimedia

CONFLICT DESERT STORM

Ste najbolj izurjena in najbolje opremljena posebna enota na svetu. Pristali ste za sovražnikovimi linijami, kjer so tereni in pogoji prav barbarski. Vaša naloga je poiskati in uničiti sovražnika ter sejati zmedo v najbolj nemogočih pogojih.

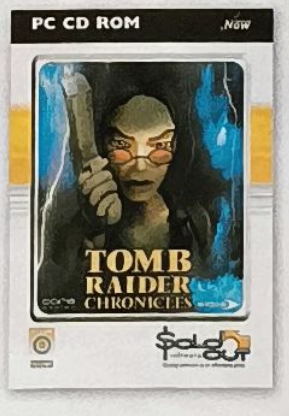
EXTREME 500

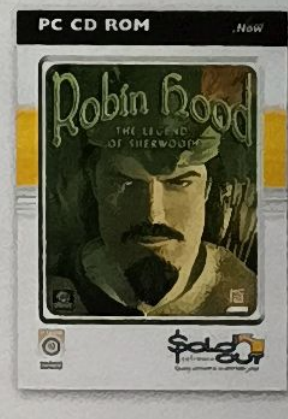
Oblecite se v usnje in se pripravite na najbolj razburljivo in realistično vožnjo na dveh kolesih! ...tako realistično, da boste zavohali zažgano gumo.
Na izbiro imate:

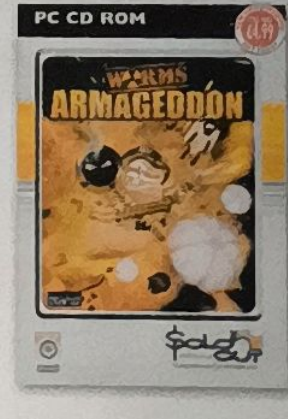
- več kot 20 odlično oblikovanih stez, vključno s posebnimi omrežnimi in testnimi stezami.
- raznoliki načini dirkanja, vključno testnim, svetovnim prvenstvom, Grand Prix in omrežjem

Vsaka igra 2.590 SIT

Dobite jih v vseh bolje založenih računalniških trgovinah







Samošeto...

Na nek vlažen oktobrski večer je zadnja stran rubrike "Samo še to..." dobila novo obliko.

Zakaj nova oblika? Meni je bila stara povsem všeč. Pa še dela za nas postavljalce je bilo manj, prekleto!

Zato ker urednik tako reče... se pravi jaz... jaz sem urednik in tako rečem!

Fantje, ne se špilat! Darkman ima vsega dovolj in odhaja.

Zdaj je torej pravi čas, da razkrijem svojo pravo identiteto.

Barbara, mislim, da si s svojo pripravo na nov videz rubrike malo pretiravala...

Shujševalna kura je morda res malo ušla iz nadzora.

SE VIDIMO SPET V NASLEDNJEM *PCFormatu*, ki izide 1. decembra 2005.

BIG BANG

Računalnik

PCX TITANIA II

- procesor AMD Sempron 3000+ s754 800 MHz
- pomnilnik 512 MB DDR 400MHz, trdi disk 160 GB
- gr. kartica ATI Radeon 9800SE All in Wonder 128 MB, tv-out VIVO, TV tuner z daljinskim upravljalnikom
- DVD±RW dvoplastni zapisovalnik, garancija 2 leti
- **19'' LCD monitor Samsung 913V**
- odzivni čas 12 ms., kontrast 600:1, garancija 3 leta
- **multifunkcijska naprava HP PSC 1410**
- tiskanje, kopiranje, optični čitalnik, garancija 1 leto

209.990,-

Notesnik | **Računalnik** | **19" LCD zaslon**

Fujitsu Siemens AMILO 1650G

- procesor AMD Turion 64 ML32 1.8GHz 512kB L2
- pomnilnik 512 MB DDR, trdi disk 80 GB
- gr. kartica ATI Radeon Xpress 200 do 128 MB, tv-out
- 15.4'' 1280x800 WXGA Crystal View
- DVD±RW dvoplastni zapisovalnik, čitalec kartic
- USB 2.0, FW, modem, LAN, Wlan 54Mbit
- Win XP Home, MS Works 8.0
- teža 3,2kg
- garancija 2 leti

264.990,-

PCX TARAGON II

- procesor AMD Athlon 64 3200+ Venice s939
- pomnilnik 512 MB DDR 400MHz, trdi disk 200 GB
- gr. kartica ATI Radeon 9800SE All in Wonder 128MB, tv-out VIVO, TV tuner z daljinskim upravljalnikom
- DVD±RW dvoplastni zapisovalnik
- gaming ohišje
- garancija 2 leti

159.990,-

Samsung 930BF

- ločljivost: 1280x1024
- svetilnost: 300 cd/m2
- kontrast: 700:1
- odzivni čas: 4 ms
- vidni kot: 160°/160°
- DVI prikop
- garancija 3 leta
- **17" model Samsung 730 BF samo: 72.990,-**

89.990,-

Vse cene so v SIT in vključujejo DDV, tiskarske napake zaščitene

17" LCD zaslon

Samsung 740N

- odzivni čas 8ms
- kontrast: 600:1
- svetilnost: 300 cd/m2
- vidni kot: 160°/160°
- garancija 3 leta

64.990,-

Barvni laserski t.

Konica Minolta MAGICOLOR 2400W

- hitrost tiskanja do 20 čb./ 5 barvnih str./min.
- ločljivost tiskanja do 2400dpi
- 2-3x hitrejši ogrevalni čas od konkurenčnih tiskalnikov
- predalnik za 200 listov, 32 MB pomnilnika, USB 2.0 vmesnik
- **darilo: štirje kuponi za 10% popust pri nakupu vsakega izmed tonerjev tiskalnika MC2400W v trgovinah Big Bang in BOF**

69.990,-

Optična miška

Logitech MX500

- večkrat nagrajena optična miška
- USB in PS/2 priklop
- ergonomska oblika z 8 nastavljivimi tipkami
- garancija 3 leta

6.990,-

Kupovati drugje bi bilo potratno!

www.bigbang.si

www.pcplus.si
NEVERJETNA
PONUDBA!
PCplus
PRIVILEGE servis
V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.
PCplus
Osebni računalnik PCplus g@mer
Procesor: AMD Sempron 2800+
Pomnilnik: 512 MB DDR
Trdi disk: 160 GB 7.200 obr SATA
Optična enota: DVD+/RW NEC ND-3540A
Grafična kartica: Leadtek PX6200TD, PCI-E, TV, DVI
6 kanalni zvok, 10/100 mrežna kartica
PCplus multimedijska tipkovnica
Optična miška; 3 tipke, s koleščkom
120W zvočniki
Čitalec kartic 7v1, 2x USB priklop
Garancija 2 leti
GARANCIJA 2 LETI
139.900 SIT
AMD Sempron
17" LCD monitor YuSmart
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,264mm
Kontrast: 450:1
Svetilnost: 270cd/m2
Odzivni čas: 16ms
Zvočniki
Garancija: 2 leti
59.900 SIT
YUSMART
17"
+ DARILO:
2 licenčni igri: Splinter Cell in Prince Of Persia
Kodak EasyShare system
KODAK EasyShare C340
Ločljivost senzorja: 5.36MP
Ločljivost slike: 5.0MP (2576x1932)
3x optični zoom, 5x digitalni zoom
Ekvivalent 35 mm: 34102 mm
Spomin: 16MB+SD/MMC reža
LCD zaslon 1.6"(4 cm) visoke ločljivosti
16 programov fotografiranja
Zapis slik: JPEG/EXIF 2.21
Video zapis: Motion JPEG (640x480)
Makro ostrenje: 13 cm
Bliskavica, samosprožilec
Teža: 145 g brez baterij
49.900 SIT
Kodak EasyShare system
KODAK EasyShare V550
Ločljivost senzorja: 5.36M (2690x1994)
Ločljivost slike: 5.0M (2576x1932)
3x optični zoom, 4x digitalni zoom
SCHNEIDER–KREUZNACH leče
Spomin 32MB+SD/MMC reža
LCD zaslon 2.5"(6.4 cm), visoka ločljivost, vidni kot (170°)
Stabilizacija slike
Makro ostrenje: 5 cm
Zoom in ostrenje med snemanjem
Priloženo: Photo Frame Dock 2
89.900 SIT
ATX ohišje Foxconn Chimaera
Napajalnik 400W
4xUSB 2.0, audio in/out, Firewire
Ventilator na zadnji stranici 12cm,
AirTube, tool–less,
Cool blue svetilna katoda
"Intel recommended"
27.400 SIT
ATX ohišje Foxconn TH-061
Napajalnik: 300W PFX
4xUSB 2.0, audio in/out, Firewire
Ventilator na zadnji stranici 12cm,
AirTube, tool–less,
Cool blue svetilna katoda
"Intel recommended"
21.900 SIT
RICOH Caplio R2 blue
5Mpix tipalo
4.8X optični Wide zoom, 3.6x digitalni zoom
6 programov fotografiranja
LCD zaslon 2.5" zaslon s histogramom
Spomin 28MB+SD reža
0.8s – ekstremno hiter zagon fotoaparata
Priloženo: polnilec za baterije, rechargeable Li–Ion baterija
69.900 SIT
RICOH
TRGOVINE:
Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.
trgovine JANUS TRADE:
Lesce, Alpska cesta 37a, tel.: 04/532 01 55
Celje, Mariborska 128, tel.: 03/425 50 80
Ravne na Koroškem, Prezihova 5, Tel.: 02/87 50 190
Kranj, Koroška cesta 53c, tel.: 04/20 15 850
Murska Sobota, TC TUŠ, Lendavska 29d, tel.: 02/53 03 830
Krško, CKZ 141, tel.: 07/48 80 890
Jesenice, Cesta železarjev 4b, tel.: 04/58 33 870
Freecom d.o.o.
Ptuj, Osojnikova cesta 21, tel.: 02/780 02 60
SAT-COM d.o.o.
Ptuj, Rogozniška c. 16, tel.: 02/780 63 40
HARLEM
N. Mesto, Foersterjeva ul. 10, tel.: 07/338 29 00
MENTIS d.o.o.
Dravograd, Meza 127, tel.: 02/630 65 00
Velenje, Stari trg 35, tel.: 03/897 68 50
LEMI COMPUTERS d.o.o.
Ljubljana, Cesta v Mestni log 55, tel.: 01/283 43 09
www.pcplus.si